

Enigma

MENSILE - ANNO XI - NUMERO 99 - OTTOBRE 1998 - LIRE 15.000

AMIGA⁹⁹

LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA ALL'AMIGA. CON CD-ROM ALLEGATO

RUN

Cronache dal Pianeta...



NEWS: AMIGA INTERNATIONAL, PHASE 5 - GAMES PREVIEW E TRUCCHI
MERCATO: W.G. COMPUTER CD-ROM: AMINET 25 VS AMYRESOURCE NOVE
A PROPOSITO DI: INCONTRO SCONTRO CON WINDOW 98
GAMES REVIEWS WHEELS OF FIRE, POWDER, ABUSE E ULTRA VIOLENT WORLDS
INTERNET: FTP CON MIAMI - HARDWARE: ATEO BUS E PIXEL 64- DIDATTICA: BOBS
A PROPOSITO DI: UN ROBOT DI LEGO DAL CERVELLO AMIGA - MUI STORY
SU CD-ROM: **APPLICATIVI PER NETBSD E LINUX**
MIAMI 3.0d - Mailing List di Amos e NetBSD

Db-Line

<http://www.dbline.it>

PER ORDINI

0332/749000

NewTek Special Section:
<http://www.dbline.it/newtek>

DEALER

VUOI DIVENTARE UN
LIGHT WAVE POINT ITALIA?



PER INFORMAZIONI:
FAX 0332/749092

LightWave 3D è un software di animazione 3D professionale incredibilmente potente. Con LightWave 3D è facilissimo creare sofisticate animazione 3D con effetti cinematografici. I suoi sistemi di Ripresa (Layout) e Modellazione (Modeler) sono intuitivi, completi e facili da usare. I suoi punti di forza sono: software multi-piattaforma, ineguagliate caratteristiche di modellazione e di definizione fotorealistica con effetti delle scene animate, architettura aperta per moduli aggiuntivi e calcolo su reti connesse (ScreamerNet) o sistemi multi-processore. Le caratteristiche avanzate di LightWave 3D soddisfano tutte le esigenze delle produzioni professionali di grafica 3D sia statica che animata. LightWave 3D racchiude enormi potenzialità e una grande ricchezza di strumenti. Il pieno supporto dell'OpenGL, di QuickDraw 3D® e di Direct3D™ permette di vedere le proprie creazioni e di agire su di esse in tempo reale. LightWave 3D è adatto ad ogni situazione; la sua mappatura di proiezione frontale permette di integrare oggetti 3D con immagini 2D per ottenere spettacolari effetti speciali ed animazione. LightWave 3D ha uno dei migliori motori di rendering; grazie alla sua robusta e stabile architettura e alla dotazione di moltissimi moduli aggiuntivi (plug-in) inclusi nel pacchetto, LightWave 3D è indiscutibilmente il pacchetto ideale per tutti gli sviluppatori. **DISPONIBILE PER PIATTAFORME:** Intel/Win 95/98 - NT; Dec Alpha/NT; PowerMac/System 7.6.1 o sup.; SGI Silicon Graphics/Irix 5.2 o sup. / SUN Sun Microsystems/Solaris 2.5.1 o sup.

LIGHTWAVE 3D



Inspire 3D



Inspire 3D è uno strumento di animazione software indirizzato sia ai neofiti che ai professionisti dei nuovi mezzi di diffusione, quali artisti grafici, sviluppatori multimedia e progettisti Web. Inspire 3D fornisce una elevata qualità di modellazione 3D e un'eccellente capacità di calcolo. La combinazione tra l'alta qualità dei risultati ottenibili e la facilità d'uso lo rendono strumento ideale per grafici e progettisti Web/multimediali. Un'importante componente del prodotto è il cd '3D Interactive' (in dotazione) che fornisce ai neofiti un corso di formazione interattiva sulla modellazione 3D al fine di garantire produttività fin dal primo istante. Inspire 3D ha un rapporto qualità/prezzo unico per il mercato dei software di grafica 3D low-cost permettendo inoltre di salvaguardare l'investimento software effettuato. Infatti, grazie alla possibilità del '3D Upgrade', è possibile acquistare 'il fratello maggiore' LightWave 3D ad un prezzo molto conveniente. Inspire 3D offre elevate capacità produttive perché si basa su tecnologie vincenti che NewTek ha sviluppato per LightWave 3D. Il suo motore di rendering infatti usa lo stesso motore di calcolo di LightWave 3D con l'aggiunta di funzionalità specifiche per l'uso nel multimediale. **DISPONIBILE PER PIATTAFORME:** Intel/Win 95/98 - NT; PowerMac/System 7.6.1 o sup.



AURA

Aura™ è un veloce e potente strumento per la produzione di animazioni, video pittura e video layering. Aura™ combina le caratteristiche chiave dei più rinomati programmi di disegno, composizione, animazione a celle, effetti speciali, animazione 2D, e generazione di personaggi in un unico software. Si può aggiungere movimento a qualsiasi immagine, colore, elementi 2D e 3D, effetti e titoli; opera su strati illimitati ottenendo in modo facile e veloce posizionamenti chiave, animazioni 3D ed effetti speciali. Gli animatori tradizionali troveranno che il supporto di Aura™ per la tavoletta grafica permette un uso a prova di 'matita'. Supporta i formati dei più diffusi programmi grafici quali: LightWave 3D, Inspire 3D, 3D Studio Max™, Softimage 3D™, Adobe Photoshop™, Metacore™, Painter™ e sistemi di editing-non lineare come Adobe Premiere™, DPS™, Video Action Pro™. **DISPONIBILE PER PIATTAFORME:** Intel/Win 95/98 - NT; Dec Alpha/NT.



NewTek

DISTRIBUTORE PER L'ITALIA:

Db-Line srl

VIA ALIOLI E SASSI, 19 - 21026 GAVIRATE (VA)
TEL. 0332/749000 - FAX 0332/749090

e-mail: info@dbline.it - <http://www.dbline.it>

PER RICEVERE GRATUITAMENTE MATERIALE INFORMATIVO COMPILA IL TAGLIANDO IN TUTTE LE SUE PARTI (IN STAMPATELLO) E SPEDISCILO IN BUSTA CHIUSA A **Db-Line srl** (INDIRIZZO A LATO)

DESIDERO RICEVERE MATERIALE INFORMATIVO
DEI PRODOTTI NEWTEK ☐

NOME E COGNOME _____

DESIDERO RICEVERE MATERIALE INFORMATIVO
DEI PRODOTTI NEWTEK + VIDEOCASSETTA DEMO L.Wave ☐

VIA E N° _____

CAP _____

CITTA' E PROV. _____

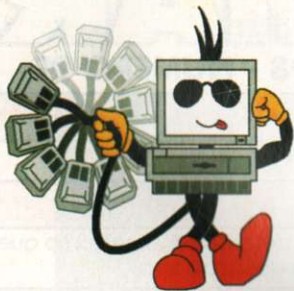
PREF. E N. TEL. _____

AUTORIZZO DB-LINE SRL AD INSERIRE I MIEI DATI NELLE LISTE PER L'INVIO DI MATERIALE INFORMATIVO, PUBBLICITARIO O PROMOZIONALE A NORMA DELLA LEGGE 675/96. IN OGNI MOMENTO, AI SENSI DELL'ART. 13 DELLA L. 675/96 POTRO' AVERE ACCESSO AI MIEI DATI, CHIEDERNE LA MODIFICA O LA CANCELLAZIONE OPPURE OPPOSSO AL LORO UTILIZZO SCRIVENDO A DB-LINE SRL CORRENTE IN GARIRATE (VA), VIA ALIOLI E SASSI 19 - (ATTENZIONE: DEI TRATTAMENTI DEI DATI RACCOLTI).

FIRMA _____

DATA _____

1998
35ª EDIZIONE
22 - 26 Ottobre
Db-Line
Stand E 24
Pad. 25/1



editoriale

Compagni di merende

Ci chiamano scrondi, irriducibili, pazzi e sognatori, forse siamo tutto questo. Ma se permettete gli scrondi veri sono quelli che si piegano alle voglie di Mr. Gates e dei suoi compagni di merende.

Chi crede in Amiga sa che è dura andare avanti, soprattutto dopo tutto quello che è successo negli ultimi anni.

Cosa vi posso dire, cosa possiamo dire noi lettori, redattori dell'unica testata Amiga sopravvissuta nell'agitato mare dell'editoria italiana. Parlo di editoria vera, parlo di una rivista vera, che si tocca con mano e che sembra navigare controcorrente. Parlo di una editoria vera dove ci si scontra tutti i giorni con tasse, imposte e balzelli. Parlo di un'editoria quasi mazziniana, nata e cresciuta negli scantinati. Parlo di una rivista che tutti voi conoscete e che cerca ogni mese di comunicarvi notizie ed informazioni.

Ma c'è ancora molto da fare, c'è ancora molto da dire. Per questo invito tutti voi ad unirvi a noi per creare un nuovo miracolo, editoriale, tutto italiano.

Da quando la redazione si è trasferita in Spagna molte cose sono successe ma vi assicuro che sono in grado di capire quello che succede in Italia. Le numerose testimonianze di lettori e collaboratori trovano sfogo nelle centinaia di e-mail che ricevo ogni mese. A tutti cerco di dare una risposta e chiedo clemenza agli amici che si sono trovati senza un riscontro diretto ai loro messaggi.

Ma la voce di Amiga non viaggia solo via internet, non viaggia nei newsgroup, ci sono tanti lettori che continuano a usare carta e penna per comunicare i loro malumori e i loro problemi. Ci sono lettori che non hanno accesso alla rete delle reti e che vogliono in ogni caso stare in contatto con noi. Ci credete se vi dico che riceviamo ancora più lettere che email?

A questi lettori che sono importanti come quelli che gironzolino nella rete a questi lettori che hanno a volte più sensibilità e intelligenza di molti sapientoni che si divertono a sputare sentenze nei newsgroup, voglio dire che Amiga c'è e che anche senza un modem si può far parte della nostra comunità. A questi lettori dico che non si sentano trascurati. Noi pensiamo a tutti, cerchiamo di formulare articoli in un linguaggio semplice. I tecnicismi li lasciamo ai professorini. Quelli che con il loro narcisismo si sono barricati dietro le loro idee e che si credono esseri superiori. La nostra testata è realizzata da utenti normali, la nostra rivista è realizzata da persone che trasmettono esperienze e sensazioni ad un gruppo di amici. Non chiedetemi di cambiare formula perché fino a prova contraria questa rivista funziona così. Questo non vuol dire che non si possa migliorare, ma se vi aspettate articoli alla Transaction per pochi eletti avete sbagliato parrocchia.

Per usare una parodia un po' spagnola posso dire che l'Amiga è come un toro nell'arena. Condannato a morire ma con orgoglio. Un toro di razza che "Picadores" e "Banderilleros" feriscono e umiliano. Ma ricordate che non sempre dall'arena esce vincitore il torero. A volte il toro ferito a morte può lasciar partire un'ultima cornata fatale per il torero. La storia del "cossio" è piena di questi esempi dal temerario Manolete fino al quasi leggendario Paquirri.

Il toro ha molti amici. Imprenditori coraggiosi che malgrado le avversità del mercato continuano a scommettere in Amiga e a scommettere in voi. Anche io scommetto in voi. Forse questa volta il toro può essere graziato. Forse questa volta potremo uscire dalla arena a testa alta. Io ci credo... e voi?

Michele Iurillo

"dal discorso di Michele Iurillo a Pianeta Amiga 98"



Direttore Editoriale:
Michele Iurillo
(yuri@skylink.it)

Hanno collaborato:
Maurizio Bonomi (bonomi@skylink.it)
Alessandro Tasora (atasora@galactica.it)
Andrea Favini (jim@iol.it)
Marco Milano (maestro@tnt.it)
William Molducci (will@ira.it)
Paolo Griselli (griselli@skylink.it)
Harry Haller (ear@skylink.it)
Nicola Morocutti
Giorgio Signori (yurex@tin.it)

Uff. Abbonamenti e diffusione

Tel. (02) 38.01.00.30

Lunedì, Mercoledì e Venerdì (ore 10.00-12.00)

Giuliano Mapelli

(giuliano.mapelli@trademedia.it)

Distribuzione:

Messaggerie Periodici, V. le Famagosta, 75
20142 Milano, Tel. (02) 89.59.21

Impaginazione:

Michele Iurillo

Stampa:

Litografica - Via Leonardo d.Vinci, 9
Cuggiono (MI)

Disk Mastering:

Maurizio Bonomi

Realizzazione copertina:

Fabio Bussola (immagine)
Michele Iurillo (elaborazione)

"Enigma Amiga Run" è un mensile edito
da G.R. Edizioni S.r.l.

Via Espinasse, 93 - 20156 Milano
Registrazione del Tribunale di Milano
N.35 del 25/1/1988

Redazione di Valencia (Spagna):

Calle Salamanca, 27
46005 Valencia (Spagna)
Tel. 0034.6.373.94.71

URL: <http://www.skylink.it/ear/>

Gli articoli pubblicati su ENIGMA AMIGA RUN sono protetti in conformità alle leggi sui diritti d'autore. La riproduzione, ristampa, traduzione e memorizzazione sono permesse solo con espressa autorizzazione della casa editrice. Non si assume nessuna responsabilità per eventuali errori od omissioni di qualsiasi tipo. ENIGMA AMIGA RUN è un periodico indipendente non connesso in alcun modo con la AMIGA INTERNATIONAL né con la Gateway2000. I contributi editoriali anche se non pubblicati non vengono restituiti. L'Editore non si assume alcuna responsabilità in merito alla veridicità delle inserzioni pubblicitarie. I marchi citati sono proprietà dei rispettivi produttori. L'Editore e la redazione non si assumono la responsabilità dei danni causati direttamente o indirettamente dal software allegato alla rivista.

Chiuso in redazione il 29/09/1998

Chiuso in impaginazione il 30/09/1998

Direttore responsabile:

Gianluigi Zanfognini

SOMMARIO

Ottobre 1998 - Numero 99

	EDITORIALE	3
Riflessioni di Michele Iurillo sul "nostro Pianeta"		
	POSTA	6
Giorgio Signori inaugura la nuova rubrica della posta. Aspettiamo quesiti tecnici e semplici opinioni da tutti voi per arricchire questo spazio.		
	NEWS	8
La sezione delle news è particolarmente ricca questo mese. Spiccano le dichiarazioni di vari membri della Amiga International ma non solo...		
	PIANETA AMIGA	15
I protagonisti e gli eventi di Pianeta Amiga. La Kermesse di quest'anno è risultata ancor più viva ed interessante.		
	A PROPOSITO DI	22
Andrea Favini ci racconta vita morte e miracoli della Mui. C'è anche il tempo per uno scambio di opinioni con Stefen Stunz.		
	A PROPOSITO DI	25
Giorgio Signori ci racconta tutto quanto si muove intorno ad Amiga nell'ambito degli usergroup.		
	A PROPOSITO DI	27
Marco Milano ci racconta il suo incontro-scontro con Windows 98.		
	A PROPOSITO DI	29
Alessio Cappelli ci racconta come un Amiga può guidare un Robot di Lego.		
	MERCATO	37
Siamo andati a trovare i ragazzi di W.G.Computer. Questo nuovo negozio con la sua formula innovatrice sta facendo parlare molto di se.		
	MERCATO	38
William Molducci e Lorenzo Morselli sono andati a caccia di Amiga. Ecco il loro resoconto.		
	HARDWARE	40
Giorgio Signori è alle prese con i francesi della Ateo.e con la loro Pixel64.		
	CD-ROM	42
William Molducci ha provato e confrontato Aminet 25 e AmyResource 9.		
	HOST CONTACTED	45
Maurizio Bonomi parla di shareware e di altro in quel calderone che è Host Contacted.		
	GAMES PREVIEW	49
Nicola Morocutti è proprio un giocherellone lo dimostra in questo articolo dove si lascia letteralmente "prendere" dalle preview in arrivo. I giochi sono una cosa seria. C'è anche il tempo per qualche sano trucco.		
	GAMES PREVIEW	45
I giochi in prova questo mese sono: Abuse, Powder, Ultra Violent World e Whells of fire.		
	DIDATTICA	58
Emanuele Benozzi continua i suoi discorsi su Amiga e i Bob.		
	DIDATTICA	61
Alessandro Enrietti continua il suo discorso per i neofiti della programmazione su Amiga.		
	INTERNET	63
Giorgio Signori, con Miami alla mano, ci spiega il File Transfer Protocol per gli amici FTP..		
	ARRETRATI	66
Vi siete persi qualche numero?		

La Cura Per L'Invidia Da pc.

<http://www.Tornado3D.com>

Chiesa ©Daniele Panni, Coltello, tempio e faro ©Kjell Ove Vuttudal, "T3D Vortex Logo" ©Daryl Stultz, Oli e Space Truck © Dave McKie. Tutte le altre immagini © Eyclight.



Amiga Plus Germany:
92% - Editor's Choice



**"The greatest Amiga
rendering and animation
program."**

**Jim Szutowicz, SACC President,
Amiwest98 committee**

Inizia a usare quel costoso soprammobile. Tornado3D 2.0 - full PowerPC software.

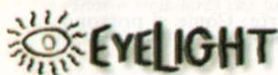
Tornado3D 2.0 Amiga, AmigaPPC o DraCo, costa L. 900.000 iva inclusa

Con sconto competitivo da altro software 3D (commerciale, no coverdisk) o educational: L. 630.000 iva inclusa

OFFERTA SPECIALE PER I LETTORI DI ENIGMA!

**FINO AL 31 OTTOBRE 1998 PRESENTANDO QUESTA PAGINA SCONTO DI 150.000 LIRE
sulla versione standard o di 50.000 LIRE sulle versioni pre-scontate.**

(sconto non cumulabile con altre promozioni, solo un tagliando per acquirente, non si accettano duplicati)



CP 61 00124 Roma Casalpalocco
Tel. 06-51965486 / 7 - Fax. 06-51965488
E-mail: info@tornado3D.com, support@tornado3D.com



A PIANETA AMIGA:
**TORNADO3D E' PRESSO LO
STAND DELLA W.G. COMPUTERS**

Mage e il logo Mage sono marchi registrati della Eyclight. Macintosh e Power Macintosh sono marchi registrati della Apple Computer Inc. Silicon Graphics è un marchio registrato della Silicon Graphics Inc. PowerPC è un marchio registrato della Motorola Inc. DraCo è un marchio della Macrosystems GmbH. Amiga è un marchio registrato di Amiga Inc.



La Post@ dei Lettori

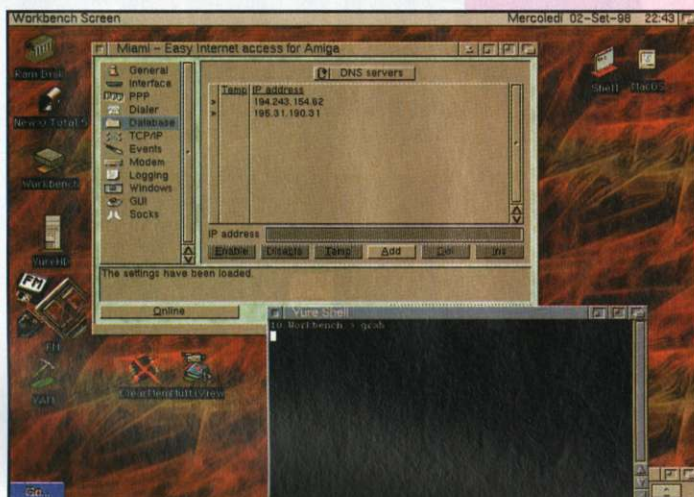
a cura di **Giorgio Signori** (yurex@tin.it)

Amiga 1200 e SCSI

Ciao mi chiamo Luca e ho bisogno di alcune informazioni. Vorrei comprare un lettore cdrom e un masterizzatore SCSI da collegare sul mio A1200 con Blizzard 1230 IV/50 e 32 MB ram, ma purtroppo sono poco informato sul software e sull'hardware attualmente disponibile per Amiga. Vorrei quindi un consiglio su cosa comprare. Grazie e complimenti per la rivista (sono un accanito lettore).

Luca

Per utilizzare le periferiche SCSI con le Blizzard dotate di SCSI kit si può procedere per due vie: se hai un 1200 towerizzato, devi acquistare presso un negozio ben fornito dei cavi per adattare l'uscita Centronics al normale connettore interno. Puoi anche rivolgerti ai nostri inserzionisti per la disponibilità del cavetto da 25 a 50 poli. Se hai un 1200 desktop invece, a meno che non ti dia fastidio una scrivania piena di antiestetici cavi, devi procurarti un cabinet SCSI esterno (autoalimentato, dal momento che l'alimentatore del 1200 non è sufficiente ad alimentare tutte le periferiche), ma vista la spesa è preferibile towerizzare il 1200. Una soluzione abbastanza pulita se non vuoi towerizzare il 1200, ma che ti consiglio solo se hai una buona dimestichezza con cavi e connettori, è l'acquisto di un minitower per PC (con una spesa minima) dove potrai alloggiare le periferiche IDE e SCSI, che andranno collegate alla relativa interfaccia con una prolunga facilmente realizzabile anche in casa (mi raccomando di non superare il metro di lunghezza per evitare errori di trasferimento dei dati). In questo modo continueresti ad usare il 1200 come sempre, ma tutte le periferiche saranno inserite nel tower (che per fortuna non conterrà un PC all'interno!). Per quanto riguarda il CD-Rom, ti consiglio di orientarti sui Pioneer, ottimi lettori abbastanza diffusi e non troppo costosi di velocità 24x o 32x, come software va bene una qualsiasi cd-file-system shareware (la scelta cadrebbe su AmiCDFS), oppure sull'ottimo AsimCDFS, che costa un po' ma è davvero ben fatto e si avvantaggia di alcune caratteristiche davvero invidiabili (che puoi conoscere rivedendo la recensione apparsa alcuni mesi fa su EAR). Inoltre non dimenticare di scaricare



Miami può ancora nascondere qualche insidia...

dal sito ftp.phase5.de gli ultimi aggiornamenti per il software di controllo dello SCSI-Kit della Blizzard. Il software di masterizzazione abunda, ed è di ottima qualità, sia MakeCD sia MasterISO sono programmi affidabili, di cui Maurizio Buonomi ha già abbondantemente parlato in precedenza. Per il masterizzatore va bene un normale SCSI, Yamaha se cerchi affidabilità, Plextor se vuoi risparmiare qualcosa.

Ancora Miami!

Gentile redazione di EAR, dopo l'ennesimo tentativo di collegare il mio AMIGA 1200 alla rete internet mi sono deciso di scriverti per avere informazioni. Quando puoi senza fretta mandami una risposta. Il problema è questo: utilizzo Miami, riesco ad effettuare il collegamento con il nodo Tin della mia zona, il modem comunica con il modem remoto ma qualche secondo dopo aver effettuato il collegamento cade la linea ed esce questo messaggio: "Miami is unable to configure the link level protocol. this might be due to a faulty line or an invalid configuration at your internet provider".

Emanuele Brusa

L'errore dato da Miami è abbastanza generico, per maggiore precisione dovresti specificare

in quale passo del collegamento (durante la ricerca del DNS, l'autenticazione PPP etc.) cade la connessione. Se la linea cade durante l'autenticazione, probabilmente o hai sbagliato nell'inserire UserID e/o password, oppure il tuo account non è ancora stato attivato (in questo caso basta aspettare qualche giorno). Se invece il problema è la ricerca del DNS o dello username, assicurati di aver impostato Miami con questi parametri (specifici per TIN).

Menù Database/DNS Server
194.243.154.62
195.31.190.31

Dal menù TCP/IP attiva i seguenti parametri:
Hostname:dynamic
Verify DNS servers
Auto-add domain

E non dimenticare di fare un salto su www.skylink.it appena connesso!

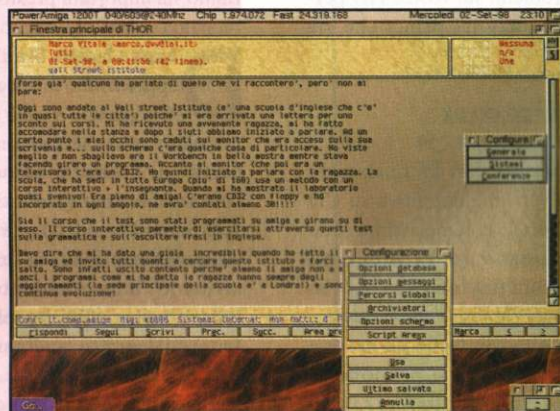
Newsgroups e dintorni...

Spettabile redazione di EAR, Mi sto avvicinando ai newsgroup utilizzando FFWNews. Su alcuni newsgroups ho scaricato delle pic ma non so come accedervi se non le salvo a parte. Come si possono

La
AsimWare
produce gli
ottimi
AsimCDFS e
MasterISO.



Thor è
senza dub-
bio uno dei
programmi
più amati
dagli ami-
ghisti in
rete.



vedere? Vorrei sapere inoltre quali programmi mi consigliate per le news. Grazie.....

Alfonso di Rienzo

FFNews (come ogni altro newsreader) gestisce gli attach dei messaggi nel formato MIME. Quando scarichi un messaggio FFNews mostra l'elenco degli attach in una finestra in alto a destra. Puoi salvare i files a parte, cliccando sul tasto apposito (save). Se vuoi vederle senza salvarle a parte, FFNews utilizza il Multiview (e quindi i datatype) per decodificare immagini e suoni, quindi assicurati di avere quelli appositi (generalmente gif o jpeg per le immagini e wav per i campioni sonori) in Classes:datatypes e devs:datatypes, oltre ad avere il Multiview in Sys:utilities, come da installazione standard. Ho provato FFnews a lungo, e devo dire che è abbastanza instabile, inoltre ha la brutta abitudine di lasciare un bel po' di spazzatura sull'hard disk (messaggi non cancellati etc.). mNews è molto semplice, ma parecchio limitato, ma vanta un'organizzazione dei newsgroups "ad albero" molto ben fatta (ricorda il newsreader di Netscape). Il re resta però sempre Thor, che ha alle spalle anni di debug, pena una minore facilità nella configurazione (Thor è modulare) che forse sarà l'argomento di uno dei prossimi be-bop.

Primi passi con il 4000

Ciao, volevo inaugurare l'ingresso in questa mailing list ponendo alcune domande su A4000 (aquistato usato da una settimana):

- 1) come collegare il cd-rom alla scheda audio per ascoltare i cd audio?
- 2) come si inseriscono le schede nel bus ZII/III; intendo con i componenti verso l'alto o verso il basso.
- 3) come si distinguono i ZII da ZIII?

Lo so che queste domande faranno sorridere qualcuno, ma del resto a chi potrei chiedere se non a voi?

Grazie della fiducia, e comunque sono più che lecite. In fondo è meglio un nostro sorriso che una tua arrabbiatura per eventuali danni arrecati al tuo Amiga.

1) Riteniamo che tu intenda alla motherboard, non eventuali schede tipo Delfina o Toccata. Basta collegare l'uscita audio del CD alla motherboard del 4000. Al momento non siamo a disposizione di dati tecnici sulle potenze di uscita o di entrata, comunque l'uscita del lettore Mitsumi FX400, è tollerata. L'uscita sul lettore è sicuramente riconoscibile, in quanto è di solito ben documentata

sia a livello di manuale che di etichette. Il connettore interno del 4000 si trova vicino alle uscite audio RCA. Si tratta di tre pin che rispettivamente da sinistra sono:

AUDIO LEFT IN - GND - AUDIO RIGHT IN.

Quasi sicuramente il cavetto fornito con il lettore è a 4 vie e comunque incompatibile con questo connettore, andrà dunque fatta una modifica. Da tenere ben presente è il fatto che il volume del CD è molto più basso di quello di default dell'audio amiga,

2) Questo dipende da scheda a scheda, comunque in generale sono verso l'alto. Il problema che ti poni è in realtà inesistente, visto che a meno di rarissimi casi di schede a mezza lunghezza (la vecchia Buddha per esempio) è fisicamente impossibile inserire una board in senso errato. Anche nel caso di quelle a mezza lunghezza, basta comunque assicurarsi che la scheda si appoggi nel binario di allineamento.

3) Fisicamente sono identici. Ti basti sapere che nel 4000 sono tutti ZorroIII e compatibili con schede ZorroII. La più grossa differenza sta nella velocità, ad esempio tra i due controller SCSI 2091 e 4091, rispettivamente ZorroII e ZorroIII è nettamente più veloce il secondo.

Prende il via la nostra nuova rubrica dedicata ai problemi dei lettori. La redazione è a disposizione per rispondere alle domande di carattere tecnico inerenti problemi hardware e software. E' possibile inviare le lettere via posta elettronica all'indirizzo

yurex@tin.it

I lettori sprovvisti di accesso ad Internet possono inoltrare le lettere a:

Enigma Amiga Run
c/o Michele Iurillo
Calle Salamanca, 27
Pta8 - Piso 4
46005 Valencia (Spagna)

oppure, se avete poca fiducia nelle poste spagnole:

Enigma Amiga Run
c/o Giorgio Signori
Via Manzoni 34
80123 Napoli

Novità dal mondo Amiga



a cura di **Nicola Morocutti, William Molducci e Giorgio Signori**

La **Haage&Partner** famosissima società tedesca che ha dato i natali a software di altissimo livello come lo Storm C e Art Effect ha deciso di trasferirsi in nuovi e più spaziosi uffici per poter espandere il proprio personale. Questo è sicuramente un segno di ottima salute per la software house che andrà a risiedere a Glashuetten molto vicino al quartier generale di Amiga International a Langen. Speriamo che questo porti una collaborazione ancora più stretta tra le due società. Il nuovo indirizzo è:

Schlossborner Weg 761479
Glashuetten Germania
Tel. +49-6174-966100
Fax. +49-6174-966101

L'interessante progetto **Rebol** di Carl Sassenrath, sta per giungere ad un primo traguardo. Dovrebbe ormai essere disponibile la versione shareware di questo linguaggio multi piattaforma che riprende il concetto introdotto da Java. La versione commerciale dovrebbe seguire a breve.

www.rebol.com

La **Weird Science**, importante distributore internazionale di prodotti Amiga, ha da poco rilasciato **Rexecute** un compilatore **Arexx** per Amiga. Tramite questo utile programma tutti gli script **Arexx** potranno essere trasformati in eseguibili con poca fatica. Il programma costa 19.95 sterline ed è fornito in dischetti, necessita dell'hard disk.

www.weirdscience.co.uk

Pochi mesi fa era stato annunciato l'abbandono dello sviluppo di **AmiFileSafe**, un innovativo file system che andava a correggere molti problemi del Fast File System aumentando la velocità e togliendo le fastidiose "invalidazioni". Ora la **Great Effects Development** ha portato a termine la versione 2 di Professional File System, un sistema basato sull'**AmiFileSafe** che ne aumenta ancora di più le caratteristiche. Sono promesse prestazioni superiori del 500% del FFS,

dischi sempre validati, versioni specifiche per 020, 030, 040 e 060, totale compatibilità con **AmiFileSafe**, utilità di riparazione dischi inclusa, meccanismo di protezione dei dati che controlla automaticamente l'insorgere di problemi sul vostro HD permettendo la riparazione prima che sia troppo tardi.

www.weirdscience.co.uk

La **Active Technologies** ha finalmente rilasciato la versione definitiva su CD di **Net Connect 2**, la famosissima suite di programmi per la connessione ad Internet oggi ancora più completa. Al suo interno troveremo **Genesis**, nuova versione di **AmiTCP** molto più facile da usare e configurare e **X-arc** che si propone di diventare l'equivalente di **WinZip** su Amiga. Oltre a questi due nuovissimi programmi troveremo le ultime release di **Voyager NG**, **Microdot-II**, **AmFTP**, **AmIRC**, **AmTalk**, **AmTelnet** e **AmTerm**. Il costo è di 59.95 sterline ed il CD contiene anche molti extra come **datatype** e altre cosucce.

www.active-net.co.uk

E' da poco uscita una nuova versione di **AWeb** che ora raggiunge la release 3.2. In questo update gratuito per tutti gli utenti delle versioni 3.0 e 3.1 troveremo dei piccoli fix ad alcuni bug, un ulteriore avanzamento del supporto per **Javascript** e **SSL** ed il bottone per l'iconificazione. L'upgrade è disponibile sulla homepage della **Amitrix**.

www.amitrix.com

La **Hitachi** ha annunciato che entro i primi mesi del 1999 produrrà chip di memoria dall'incredibile dimensione di 1Gb. Inizialmente la produzione sarà rivolta alle workstation ed ai server visto che il costo si aggirerà sui 6000\$.

La **National Amiga**, società canadese con base in Ontario ha annunciato prezzi e disponibilità della scheda Ethernet **PCMCIA NimiQ**. Il prodotto, che si rivolge ai possessori di Amiga 600 e

1200, offrirà 10 collegamenti Ethernet a base T e 10 a base 2. Due indicatori LED, un manuale stampato, e driver software per **Envoy**, **INet**, **AmiTCP** e **Miami**. Il costo è contenuto, circa 130.000lire, speriamo sia importata presto in Italia.

Durante la fiera **AmiWest '98**, si sono apprese nuove specifiche sul nuovo Amiga che vedrà la luce entro il prossimo anno. Sebbene non si sia ancora parlato né del kernel scelto, né del processore ed abbia molto infastidito l'assenza di **Jeff Schindler** ed **Alan Havemose** (ufficialmente impegnati in urgenti contatti di lavoro), l'intraprendente **Bill McEwen** (addetto alle pubbliche relazioni di Amiga Inc.) ha descritto quali saranno le caratteristiche salienti del nuovo Amiga. Dal lato audio e video avremo un motore di rendering 3D in real time con primitive 2D, HDTV con risoluzioni sino a 1920x1080, codifica in RGB, PAL ed NTSC, decodifica simultanea multipla dell'**MPEG-II**, filtri hardware, de-interlacciamento automatico, sonoro **Dolby AC-3**. Dal lato multimediale avremo utilizzo scalabile di più processori multimediali, modem 56k, controller PCI, un ricco ambiente di sviluppo già incluso (C++, assembler, ecc...) ed una VM Java già implementata. Le specifiche del fantomatico nuovo chip sono: 400 milioni di pixel in texture mapping al secondo, con profondità di 24bit, un output del motore 3D hardware di 1.2Gb/secondo e decodifica di quattro spezzoni **MPEG-II** simultanei. Le notizie restano ancora frammentarie, speriamo che tutto venga chiarito durante il prossimo Computer 98 di Colonia.

www.amiga.com
www.amiga.de

Apprendiamo con dispiacere dell'abbandono dello sviluppo di **Maxon Cinema 4D** arrivato ormai alla release 4.0. La **Maxon**, società tedesca da tempo impegnata nel mercato Amiga, ritenendo ormai impossibile migliorare il proprio prodotto ha annunciato l'uscita dal mercato Amiga. Poco male visto che ci restano ottimi programmi come **Tornado 3D** e l'attesissimo **Mage**, sempre program-

mato dall'italianissima Eyelight. Questo nuovo software, creato espressamente per Amiga dotati di Power Pc e per stazioni grafiche Silicon, promette veramente faville. L'uscita è ora programmata per questo mese ad un costo di circa 1299\$. Saranno applicati sconti ai possessori di Tornado 3D se intenderanno acquistare anche questo programma. E' assicurato comunque lo sviluppo di nuove versioni di Tornado 3D che quindi non confluirà nel nuovo pacchetto ma resterà come entità a sé stante.

www.tornado3d.com
www.maxon.de

Se in America Amiga Inc. è concentratissima per il rilascio dei sistemi OS5 Dev. (così è stato rinominato l'OS4.0 per evitare confusione) e OS5Prod. (la vera nuova macchina), in Germania il nostro beneamato Petro.lha e soci, dopo aver esordito nel mercato discografico con l'"Amiga Theme" ora si lanciano nella produzione di un nuovo mouse pad. Il tappetino, basato sul loro nuovo motto "keep the momentum going", ha l'inusuale forma circolare con un diametro di 23cm. Il risultato è anche bello, ma che non abbiano niente di meglio da fare?

www.amiga.de

Sicuramente l'inglese è la lingua più utilizzata al mondo in tutti gli ambiti, quindi conoscere qualche rudimento della sua grammatica e qualche parola chiave non è certo una cosa malvagia. Solitamente molti si adagiano su fumose conoscenze scolastiche finendo poi per fare magre figure alla prova dei fatti. In questo ci soccorre il nostro fido Amiga che, grazie al nuovissimo **Electronic Teacher 5.0** della W. F. M. H., riscopre un genere di titoli multimediali ormai fermo dai tempi del CDTV. In questo nuovo ed interessante prodotto troveremo una valida guida alla grammatica, gli idiomi, la pronuncia e lo spelling. Il tutto coadiuvato da un fornitissimo vocabolario. Le specifiche parlano anche di 200 esercizi per l'apprendimento, struttura multilingue adattabile a studenti di diversi paesi, più di tre ore di tracce audio ad altissima qualità, 1000 immagini (a 16 e 256 colori), pronuncia parlata di un "madrelingua" ed help sensibile al contesto. Le richieste sono relativamente contenute con minimo OS2.0 e supporto per CyberGFX e Picasso96 oltre che AHL. Il tutto dovrebbe essere disponibile da primo settembre 1998.

www.amiga.com.pl/eteacher

AG-Computer SAS

DISTRIBUTORE AMIGA UNICO PER LA SICILIA

Tel. (0922) 21954 - Fax 27805

Via Plebis Rea, 25 a/b - AGRIGENTO

http://www.mediatel.it/az_ass/agcomp/agcomp.htm

E-MAIL: agcomp@mediatel.it

AMIGA 1200 + software in bundle 720.000

AMIGA 1200 Tower telefonare

SCHEDE ACCELERATRICI

CYBERSTORM II x AMIGA 4000 CPU 68060 50 Mhz.....	1.000.000
BLIZZARD 2040 x AMIGA 2000 CPU 68040 25 Mhz.....	600.000
SCSI x BLIZZARD - SCSI x CYBERSTORM.....	150.000

SCHEDE VIDEO

CYBERVISION 64-3D (4Mb Ram).....	370.000
SCANDOUBLER x Cybervision 64-3D.....	150.000
GRAFFITI acceleratore grafico Amiga.....	150.000

PROGRAMMI AMIGA

PC-TASK 4.3 (Emulatore MS-DOS x AMIGA).....	120.000
PC X EMULATORE (Emul. MS-DOS).....	120.000
FUSION emulatore Macintosh x Amiga.....	130.000
GOLMANAGER (Totogol - stampa su schedine).....	69.000
MAXXON CINEMA 4D pro.....	490.000
TURBO PRINT 6.0 italiano.....	150.000
SCAN QUIX 3.8 italiano.....	175.000
CD AMYRESOURCE.....	28.000

POWER UP per tutti!!

BLIZZARD POWER PC 603e 175 Mhz (per 68030/50).....	720.000
BLIZZARD POWER PC 603e 200 Mhz (per 68040/25 o 68060/50).....	1.000.000
BLIZZARD POWER PC 603e 175 Mhz con CPU 68030/50.....	870.000
BLIZZARD POWER PC 603e 200 Mhz con CPU 68040/25.....	1.130.000
BLIZZARD POWER PC 603e 200 Mhz con CPU 68040/40.....	1.210.000
BLIZZARD POWER PC 603e 200 Mhz con CPU 68060/50.....	1.640.000
CYBERSTORM POWER PC 604e 150 Mhz (per 68040/25 o 68060/50).....	1.280.000
CYBERSTORM POWER PC 604e 180 Mhz (per 68040/25 o 68060/50).....	1.430.000
CYBERSTORM POWER PC 604e 200 Mhz (per 68040/25 o 68060/50).....	1.650.000
CYBERSTORM POWER PC 604e 150 Mhz con CPU 68040/25.....	1.370.000
CYBERSTORM POWER PC 604e 150 Mhz con CPU 68040/40.....	1.440.000
CYBERSTORM POWER PC 604e 150 Mhz con CPU 68060/50.....	1.880.000
CYBERSTORM POWER PC 604e 180 Mhz con CPU 68040/25.....	1.540.000
CYBERSTORM POWER PC 604e 180 Mhz con CPU 68040/40.....	1.630.000
CYBERSTORM POWER PC 604e 180 Mhz con CPU 68060/50.....	2.050.000
CYBERSTORM POWER PC 604e 200 Mhz con CPU 68040/25.....	1.780.000
CYBERSTORM POWER PC 604e 200 Mhz con CPU 68040/40.....	1.840.000
CYBERSTORM POWER PC 604e 200 Mhz con CPU 68060/50.....	2.270.000

HARD DISK FUJITSU

3 ANNI DI GARANZIA

1,6 GB - £.340.000

2,6 GB - £.399.000

4,3 GB - £.460.000



ALTRO HARDWARE

CASABLANCA HD 9,0 Gb - Mont. Video non lin. ..	7.675.000
MICRONIK PLUS Genlock professionale.....	720.000
JOMEGA ZIP - SCSI con cartuccia.....	390.000
INFINITIVTOWER x Amiga 1200.....	320.000
ADATTATORE TASTIERA PC x AMIGA 1200.....	100.000
INTERF DUAL HD+CD ROM x AMIGA 1200.....	40.000
MIDI INTERFACCIA + 2 CAVI.....	70.000
CAVO PER HD interno da 3" e 1/2.....	25.000
DRIVE INTERNO PER AMIGA 500/600/1200.....	90.000
DRIVE INTERNO HD PER AMIGA 1200/4000.....	180.000
ALIMENTATORE PER AMIGA 500/600/1200.....	85.000
ALIMENTATORE potenziato 200W x 500/600/1200 ..	100.000
ROM 3.1 x AMIGA.....	150.000
MODEM/FAX 33.600 + SOFTWARE.....	225.000

I PREZZI SONO IVA INCLUSA E POSSONO VARIARE SENZA PREAVVISO

La Asimware Innovations creatrice di moltissimi programmi rivolti agli utilizzatori di lettori CD-Rom e masterizzatori, ha da poco aperto una nuova area del proprio sito web dedicata ai suoi prodotti di punta MasterISO, ASIMCDFS e HotBurn indicando compatibilità, aggiornamenti e novità.

www.asimware.com/support/tech-ref.shtml

Nuova versione per ICQ (arrivato alla release .560), un utilissimo tool per tutti i navigatori della Rete che sono stanchi di e-mail e mailing list per mantenere i contatti con gli amici. Il programma è disponibile in svariate versioni.

hem1.passagen.se/jonasdav/str.html

Finalmente disponibile l'upgrade alla versione 1.22 di IBrowse, uno tra i migliori browser per Amiga. Questa nuova versione introduce molte novità rispetto alla 1.20 ed è disponibile presso il sito della HiSoft Systems per il download. Aspettando l'attesissima release 2.0 che dovrebbe consacrare come browser definitivo, proviamo a dare uno sguardo a:

www.hisoft.co.uk

Con grandissimo rammarico comuniciamo la chiusura di un'altra gloriosa testata Amighista. Questa volta tocca a CU Amiga chiudere i battenti dopo più di dieci anni. L'ultimo numero sarà quello di Ottobre 98 e sarà comunque un evento. Amiga International confida di dare l'escusiva per questo ultimo numero delle specifiche complete dell'OS 5 e della nuova macchina. Un numero da non perdere. Cresce invece Amiga Format, la storica rivale che segna utili netti ed un probabile aumento di pagine a breve grazie anche al maggiore supporto pubblicitario causato dalla chiusura di CU. Vi lasciamo al comunicato ufficiale di Tony Horgan direttore di CU.

"E' con grande dispiacere che devo informare voi tutti che il numero di Ottobre 1998 di CU Amiga sarà l'ultimo pubblicato. CU Amiga Magazine è di recente entrata in uno stato di perdita finanziaria dal quale è parso impossibile farla riemergere. La decisione della chiusura è stata presa dalla EMAP (editrice della rivista ndr) in luce della situazione finanziaria della testata e della mancanza di una possibile ripresa immediata o a breve termine.

E' ironico che CU Amiga debba chiudere proprio quando era diventata la rivista più venduta al mondo per Amiga, ma recentemente

la situazione finanziaria si è fatta insostenibile. Sebbene sia ormai diventata un'abitudine tagliare i costi per evitare di chiudere le riviste, è stato deciso che CU Amiga avrebbe resistito senza dover soffrire del taglio di metà delle pagine e della stampa delle rimanenti in bianco e nero su carta igienica. Non sarà nemmeno venduta ad un'altra compagnia per venire pubblicata per un breve periodo e poi ritrovarsi a terra (come è successo con The One altra storica rivista della EMAP ndr).

Il team editoriale di CU Amiga è stato ovviamente molto scosso nell'apprendere la notizia e desidera comunque ringraziare tutti coloro che ci hanno aiutato a fare di CU Amiga un così grande successo e un lavoro così divertente per i moltissimi anni della sua esistenza.

Tony Horgan
Direttore di CU Amiga Magazine

www.cu-amiga.co.uk

Proprio a seguito di queste dichiarazioni ci è pervenuto in redazione un comunicato di Stephen Jones della Siamese Systems. La società conferma il proprio impegno per continuare a sviluppare i propri prodotti per Amiga in collaborazione con Access Innovations (creatori dell'attesissimo BoXeR). La prossima meta per la società è il **SiamesePCI** cioè la scheda contenente un Amiga, indicata da AI come probabile Bridge per garantire la compatibilità tra vecchi e nuovi sistemi. E' stata anche annunciata una sensibile riduzione dei prezzi del Siamese v2.5 portato a 69.95 sterline in previsione del rilascio della nuova scheda Ethernet Ariadne per invogliare tutti a scegliere questa soluzione di collegamento. E anche una futura offerta di upgrade per i possessori dei sistemi Siamese verso il Siamese PCI.

I nuovi prezzi sono:
Siamese v2.1 seriale 29.95 sterline
Siamese v2.5 TCP/IP 69.95 sterline
Siamese v4 PCI Amiga 399 sterline (escluso il 040/060)

www.siamese.co.uk

La Nova Design Inc. famosa per i suoi ImageFX e Aladdin 4d, ha annunciato la versione 3.2 di ImageFX. Le nuove caratteristiche, oltre alla completa rimozione di tutti i problemi evidenziati dagli utenti, sono: supporto per un maggior numero di sotto-formati BMP e JPEG, supporto per le immagini salvate con Brilliance, piccoli updates al batch processor IMP, molti nuovi comandi Arexx, un nuovo strumento di controllo nel Layer

Manager, supporto anche nell'airbrush per le tavolette grafiche sensibili alla pressione, supporto per i modelli più vecchi di Scanjet SCSI di HP ed un migliore supporto per gli scanner Epson. Questo patch gratuito per tutti i possessori delle versioni 3.0 e 3.1c può essere ordinato in dischetti al costo di 10\$ più spese (altri 10\$ per l'Italia), oppure scaricato via FTP all'indirizzo:

ftp.novadesign.com/pub/imagefx/Official Upgrades

Sono disponibili anche upgrade dalle versioni 2.0 sino alla 2.6 a 79.95\$ più spese. Oppure per versioni antecedenti la 2.0 a 124.95\$.

Nova Design, Inc.
1910 Byrd Avenue
Suite 204
Richmond
VA 23230 USA

www.novadesign.com

La Randomize Inc. grosso distributore Amiga in Canada ha annunciato la disponibilità di **ALPHA** un nuovo Amiga con caratteristiche veramente interessanti: Amiga OS 3.1, 68060/50Mhz, 32Mb di RAM espandibili a 128, scheda grafica RTG con 2Mb (800x600 24bit), hard disk IDE da 4.3 GB, CD-Rom 32x, floppy ad alta densità, compatibile direttamente con i comuni monitor PC, tastiera compatibile Win 95 e manuali per Amiga OS più Personal Paint 7.1 CD completo. Il prezzo è di 2549.95 dollari canadesi (circa la stessa cifra x1000 in lire) per il modello base. In più con 134.95 CND avremo un controller Fast SCSI, sono previste anche versioni con PPC 603e 240Mhz e soluzioni per l'emulazione MAC.

<http://www.randomize.com/genalph.html>

Randomize, Inc.
R. R. #2 Tottenham
Ontario Canada L0G 1W0

Finalmente si rifà vivo Jeff Schindler presidente di Amiga Int. che in un comunicato affidato al sito della società (finalmente aggiornato frequentemente dopo un lungo silenzio) ci racconta un po' di cose sulla sua estate. In questa lettera aperta Schindler confessa di aver lavorato durissimo quest'estate per Amiga, frenetici sono stati i contatti e le negoziazioni e, sebbene sia costretto a scusarsi per aver saltato a piè pari l'annuncio del nuovo OS, promette grossissime



novità a breve. Interessante la puntualizzazione che il suo lavoro è volto a far nascere il nuovo Amiga nella "maniera giusta", senza commettere i grossolani errori del passato, per permettergli un luminoso futuro. Carino anche il quadretto familiare che Jeff ricostruisce per spiegarci l'incombenza di fare le mosse giuste. Apprendiamo delle difficoltà che ha riscontrato nell'installare un gioco per PC (Titanic), e della disillusione e frustrazione che ciò ha provocato in lui e nei suoi quattro figli. Giustamente ciò non dovrà accadere con il nuovo Amiga e Jeff e soci stanno lavorando duramente proprio per questo. Dalle sue parole pare proprio che ad Amiga Inc. si stiano facendo in quattro, speriamo bene.

www.amiga.com

Pare incredibile ma starebbe per ritornare il **Commodore 64**, secondo voci che circolano per la Rete, la Web Computer International avrebbe deciso di utilizzare il vecchio e glorioso nome per un nuovo progetto. Durante il Cebit di Hannover la società presenterà quella che, nelle intenzioni degli autori, dovrebbe diventare la soluzione ideale per la navigazione in Internet a basso costo. Il nuovo C=64 sarà equipaggiato di ben 16Mb di Ram, un modem 56k e sarà collegabile direttamente alla TV, il costo dovrebbe essere di 400\$. Dal lato software, oltre alla compatibilità totale con le vecchie applicazioni ci sarà un browser Web, un e-mailer e un pacchetto per l'ufficio. Purtroppo a gestire tutto sarà chiamato Windows 3.1, non c'è limite all'indecenza.

Pare proprio che i vertici di Amiga Inc. si siano risvegliati dopo un certo "torpore" che li aveva avvolti dopo l'annuncio al WOA di Londra. Rinfrancati dai progressi svolti in questi mesi dal loro progetto dell'Amiga OS5.0 si sono lanciati in rassicurazioni e chiarimenti a tutta la comunità Amiga. Di seguito riportiamo la traduzione di due comunicati di Bill McEwen, responsabile del marketing di AI.

26 Agosto 1998

"Vorrei ringraziare tutti coloro che mi hanno contattato negli ultimi giorni chiedendomi ragguagli circa voci che circolano attraverso la nostra comunità. Come ho già detto in passato se avete qualche dubbio non esitate a contattare qualcuno di noi.

Ecco le voci che si sono sentite in queste settimane:

Visitate il nostro sito su Internet: www.fractalminds.it
 email: info@fractalminds.it - technet@fractalminds.it
 Notizie, download file, FAQ e .. molto altro!!



Versione 4.2 Pro CD

Lit. 572

Ultima release del pacchetto di modellazione e animazione 3D, che da questa versione viene rilasciata su Cd-Rom. Col programma principale vengono rilasciati i programmi: MagicLink, MainActor, CineView, CyberAmi, etc...



Versione 6.01

Lit. 170

Ottenete stampe di alta qualità e a grande velocità col vostro Amiga. Oltre al programma principale sono presenti:

- Il nuovo **Graphic-Publisher**, col quale potrete aggiungere alle vostre immagini, anche del **testo** con effetti speciali!
- Il nuovo **TurboSpooler**, per stampe in background.
- Il **PhotoOptimizer** analizza l'immagine da stampare e ottimizza automaticamente tutti i parametri.
- Codice ottimizzato per PowerPC**

TRUEMATCH

SCANQUIX

Versione 3.8

Lit. 176



Dotate il vostro Amiga di uno scanner, con questo stupefacente programma! (Supporta TUTTI gli scanner delle marche **Epson, Hp, Paragon e ArtScan**)

Interfaccia per i principali pgm di grafica (AdPro, Image F/x, XiPaint, Photogenics, PPaint, DPaintV, etc...) e possibilità di esportare le immagini direttamente in **TurboPrint!**

MakeCD Versione 3.1 TAO / DAO

Lit. 110 / 150

Masterizzate i vostri CD con facilità! Supporta tutti i masterizzatori più diffusi (elenco completo sul sito WEB). Facile da usare e molto stabile.

A tutti gli acquirenti di merce per almeno lit.150.000, in omaggio Maxon Cinema 4D versione 2.1 PRO (68020 senza manuale)

LISTINO PREZZI (per 1000 - Iva 20% inclusa)

MAXON CINEMA 4D PRO Vers. 4.2 CD (Agg. da vers.3.1)	Lit. 176
MAXON CINEMA 4D PRO Vers. 4.2 CD (Agg. da vers.2.1)	Lit. 280
MAXON CINEMA FONT - WORLD - TREE	Lit. 88
CINEMA SUITE (FONT+WORLD+TREE)	Lit. 218
CINEMA GRAPHIC PLUS FULL (CINEMA 4.2 Full + SUITE)	Lit. 716
CINEMA GRAPHIC PLUS AGG. (CINEMA 4.2 Agg. + SUITE)	Lit. 338
MAGIC LINK (Convertitore di formati grafici 3D)	Lit. 89
AGG.TURBO PRINT 6.01 (da vers. 4.1)	Lit. 125
AGG.TURBO PRINT 6.01 (da vers. 5.02)	Lit. 90
MOTHER'S LITTLE HELPER per IMAGINE	Lit. 90
25 ENHANCER MACRO per LIGHTWAVE	Lit. 95
X-DVE Versione 2.6	Lit. 360
POWER TITLER	Lit. 152

CD-ROM DISPONIBILI

AMYRESOURCE Voll. Da 0 a 7	Lit. 24/28
ERIC SCHWARZ CD	Lit. 51

HARDWARE

TowerHawk RBM per Amiga 1200 e 4000 (con alimentatore, adattatore tastiera e scheda figlia)	Lit. 880/780
TOPOLINO (Interfaccia per Mouse PC)	Lit. 60
2SWITCH (Interruttore elettronico attivo, che permette la condivisione di Mouse, Tastiera e Monitor tra un PC e un Amiga)	Lit. 290
TELMEX EASY CD-ROM 12X su PCMCIA per A1200	Lit. 440
Scanner Epson GT 8500 SCSI + ScanQuix3 Cavo parallelo per Scanner Amiga	Lit. 1.170 Lit. 50

1. Il nuovo Amiga sarà basato sul chip Merced di Intel.

FALSO! Vorrei rendere questo punto assolutamente chiaro. La nuova generazione di sistemi Amiga che faranno girare l'OS 5.0 saranno basati in genere su un "media-processor". L'ultima volta che ho cercato una cosa del genere dalla Intel non ne avevano.

2. La BeOS è il nostro partner per il nuovo OS, e loro rappresentano ciò per cui tutti dovrebbero sviluppare.

FALSO! Vi prego di non saltare a conclusioni drastiche ogni volta che sentite una voce. Come menzionato anche tempo fa, Be è UNA delle nostre possibili partner per la realizzazione del nuovo OS. Ce ne sono almeno altre 6 nella nostra lista. Abbiamo vagliato le caratteristiche di tutti i contendenti e speriamo di avere la risposta presto.

3. Amiga Inc. non ha alcun piano per piattaforma hi-end e non avrà alcun supporto per la NewTek.

FALSO! La chiave per il nostro successo è l'abilità dell'architettura della nuova generazione di Amiga di essere scalabile in modo da lavorare sia come home computer che come piattaforma hi-end in connubio con il Toaster ed il Flyer.

4. Amiga Inc. non si preoccupa della situazione della QuickPak e non si interessa della carenza di A4000.

FALSO! Stiamo facendo tutto il possibile per portare questo processo verso la conclusione. Però i problemi legali sono tra la QuickPak e la Hembach. E cominciarono ancora prima che Gateway acquistasse la tecnologia Amiga. Speriamo e preghiamo che questo problema possa risolversi al più presto possibile.

5. Stiamo nuovamente sviluppando l'OS 3.5.

Al momento stiamo vagliando il bisogno del mercato di un upgrade dell'OS prima del 5.0. Non sono state prese ancora decisioni al momento. Appena avremo raccolto tutte le informazioni necessarie, prenderemo la decisione definitiva e renderemo nota a tutti la nostra scelta.

6. Amiga Classic è una linea di macchine compatibili con l'OS 4.0

FALSO! La linea Amiga Classic si riferisce alle applicazioni e all'hardware che gira al momento attuale sotto OS 3.1. Se gira sotto 3.1 allora appartiene alla serie Classic.

7. La nuova architettura Amiga non sarà compatibile con le applicazioni odierne.

I nostri piani sono di una compatibilità hardware e software per la piattaforma di sviluppo e di una emulazione software nell'OS 5.0.

Spero che queste righe permetteranno di smantire alcune voci. Sono sicuro che ce ne sono altre e, una volta che sentiremo nuove voci circolare tra molte persone, daremo una risposta il più velocemente possibile. Grazie ancora, spero di vedere molti di voi a Columbus e poi a Colonia.

Mantenendo la speranza,

Bill McEwen

Responsabile del Marketing, Amiga, Inc. "

"Vorrei prendere un momento per ringraziare tutti coloro che hanno portato alla mia attenzione l'articolo del "Sacramento Bee" recentemente stampato. Ho cercato di rispondervi direttamente e per tutti coloro che hanno preso parte all'AmiWest Show a Sacramento sanno che le citazioni non rientrano nei nostri piani.

Noi non stiamo solo pensando in grande, stiamo anche cercando di muoverci verso questo grande obiettivo.

Avevo annunciato allo show di Sacramento che avrei fatto una presentazione attraverso immagini disponibili a tutta la comunità Amiga attraverso il nostro sito web e stiamo per raggiungere questo obiettivo.

Sono dubbioso però circa l'uso che verrebbe fatto delle informazioni racchiuse in queste immagini, che potrebbero essere travisate o falsate. Per questo chiedo che la comunità Amiga utilizzi queste informazioni per un uso interno. Noi consideriamo ciascuno di voi come un membro dell'Amiga team e speriamo che onorerete questa richiesta di mantenere le novità all'interno della comunità Amiga.

Avremo un'area dove coloro tra voi che sono interessati ad una copia della presentazione dovranno "firmare" prima di ottenerla. Questo è un modo per noi di sapere chi possiede una copia e chi eventualmente ne può fare un uso distorto.

Voglio ringraziare ciascuno di voi per il suo supporto e spero di mantenere tutte le promesse.

Se dovete avere qualche domanda non esitate a contattarmi presso: billm@amiga.com.

Grazie,

Bill McEwen"

Da quest'ultima dichiarazione si accentua ancora di più il fatto che Amiga Inc. e Gateway si stiano muovendo "di nasco-

sto" dai grandi nomi dell'information technology, quasi temessero "rappresaglie" se venisse scoperto il loro nuovo e grande progetto. Ora questa è solo un'impressione, ma non è che magari questa volta siamo davvero capitati in mani geniali e capaci?

www.amiga.com

La Schatztruhe ha da poco rilasciato la versione 2.2 di **Studio Professional**, l'interessantissimo programma di gestione stampa che da tempo era fermo. Le novità sono notevoli con l'introduzione del Color Management System, un programma che per la prima volta su Amiga ci permetterà di ottenere colori più fedeli a ciò che vediamo su schermo una volta stampato, contiene anche un gran numero di impostazioni specifiche per le singole stampanti. La possibilità di stampare direttamente da disco risparmiando grandissime quantità di memoria con il supporto per i formati IFF, TIFF, PNG, JPEG, Datatype e molti altri. Più di 54 metodi di retinatura possibili oltre all'interfaccia intuitiva che permette un controllo efficace di vari effetti come: contrasto, blur, negativo, specchio, ecc... Rilevante anche l'inclusione di driver standard Workbench per tutti i tipi di stampanti Epson, HP e Canon ed i vecchi modelli a 24 aghi. Stampa a 8 o 24 bit con calcoli effettuati sino a 96bit. E' inclusa anche l'interfaccia ARexx. Le richieste di sistema sono Amiga con OS 2.04 o superiori, 1.5Mb di Ram e CD-Rom.

www.schatztruhe.de

Paolo Griselli è venuto a trovarci nella redazione di Valencia e come vuole la tradizione riportiamo l'evento e completiamo l'informazione con una sua foto. Tutti coloro che passeranno in quel di Valencia e vorranno avvicinarsi alla redazione di EAR potranno farlo. Stiamo preparando anche un libro firma visto che i personaggi che vengono a trovarci sono sempre di più.



News 3000+

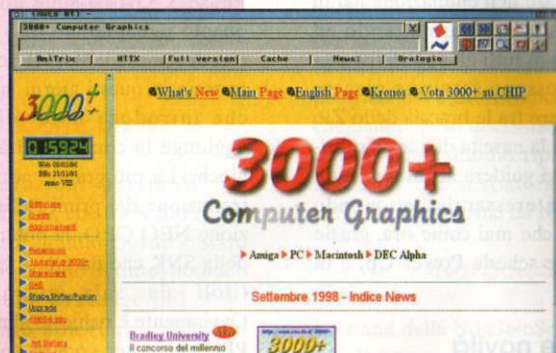
3000+ Computer Graphic

s festeggia i 7 anni di attività (prima BBs e ora sito Web) con una nuova grafica ed impaginazione. Attualmente 3000+ è gestita dal nostro William Molducci e Lorenzo Morselli (Hurricane Studios), altri importanti collaboratori sono Dino Marsan, Francesco Franceschi, Maurizio Marotta, Andrea Paolucci, Davide Bigazzi, Fabio Bussola, Marco Campinoti, Luciano Merighi e Fulvio Leonardi (UAE), tutti nomi ben conosciuti dagli appassionati della grafica con Amiga, distintesi nelle maggiori manifestazioni di computer grafica e nel caso di Campinoti anche nella programmazione. 3000+ è ufficialmente inserita tra i link ufficiali di Amiga Technologies e da sempre supporta il nostro computer con articoli, recensioni, tutorial ed un'interessante mailing-list. Il sito Web è strutturato come una vera e propria rivista, con aggiornamenti mensili, con tanto di copertina. Tra le persone famose che si collegano frequentemente segnaliamo il cantante Franco Simone (sta ottenendo uno straordinario successo negli USA e in tutto il continente sudamericano) e Bill Graham, che non ha mai abbandonato i suoi A3000 e A1200.

3000+ è dedicata quasi esclusivamente alla grafica su Amiga, la pagina in questione si occupa di news e di risorse per il nostro computer.



Immagine della pagina principale di 3000+ Computer Graphics, una delle più importanti risorse italiane per Amiga, presenti sul WWW.



Ancora novità da Ateo

Dopo un avvio leggermente incerto a causa dei problemi con il software dell'AteoBus, la Ateo è pronta a distribuire le nuove schede che sfruttano questa espansione. Al momento dovrebbero essere già disponibili l'AteoPar e l'AteoSer (certo che in quanto ad originalità sui nomi questi francesi lasciano a desiderare!), che come è intuibile dal nome sono delle interfacce seriali e parallele ad alta velocità dal costo abbastanza contenuto. Le schede, previste in diverse configurazioni, sono state ufficialmente presentate a Pianeta Amiga. Le specifiche sono di tutto rispetto, le specifiche parlano di una velocità 2.5 volte superiore alla porta parallela interna del 1200, e fino a 115Kb di velocità (con buffer FIFO da 16 bytes) per le porte seriali. E' disponibile anche una scheda "combo" dal nome "AteoIO" che occupa due slot dell'AteoBus e che contiene entrambe le interfacce seriali e parallele. I prezzi variano da 290f (circa 90.000 lire) per le schede con singola interfaccia seriale o parallela, ai 390f (circa 120.000) per l'AteoIO, ai 550f (circa 165.000) per la AteoSer II Mini, con due seriali veloci (Mini perché occupa un solo slot dell'AteoBus).

C'è ancora del NetBSD sul CD...

di Alessio Cappelli

Nel mese di Agosto, mentre molti di noi erano in ferie, alla NetBSD Foundation Inc. ci hanno preparato una sorpresa per il ritorno: i pacchetti precompilati per NetBSD 1.3.2. Ricordiamo brevemente che dalla versione 1.3 di NetBSD, il sistema operativo 4.BSD_Unix-like per Amiga e altre piattaforme, insieme al kernel e al sistema operativo stesso viene fornito anche il software precompilato pronto da installare ed utilizzare, evitandoci così noiosissime e lunghissime sedute di compilazione con tutti i problemi del caso. Nel CD del numero scorso avete trovato NetBSD 1.3.2 ed i pacchetti per la 1.3.1, questo mese abbiamo inserito i pacchetti per la 1.3.2, che oltre a versioni più recenti contengono anche novità come Spice, il simulatore di circuiti elettronici, molto utile agli studenti di tale materia. Le varie distribuzioni sono in formato compresso Unix, cioè con suffisso ".tgz" e per l'installazione consigliamo di utilizzare il comando

```
pkg_add -v [nome pacchetto].tgz
```

Per avere informazioni sul software prima della sua installazione, si può usare il comando

```
pkg_info -v [nome pacchetto].tgz | more
```

Infine concludiamo con due notizie, che faranno sicuramente felici gli appassionati di questo sistema operativo: sul sito ufficiale (<http://www.netbsd.org>) si sta già parlando della versione 1.4, con la lista delle modifiche, anche se per ora non si sa quando verrà rilasciata. La seconda è che nella mailing list relativa ad Amiga, gli utenti stanno richiedendo a gran voce una versione per PowerPC. C'è quindi da aspettarsi un porting per i fortunati possessori di PowerUP, anche se forse non a breve termine.

Amiga Forever

di Nicola Morocutti (n.morocutti@bassano.nettuno.it)

Ci siamo permessi di prendere in prestito il nome del notissimo e controverso emulatore della Cloanto per dare il titolo a questa nuova mini-rubrica. Perché "Amiga per sempre"? Semplicemente perché con il nostro amato computer possiamo (e potremo sempre di più e meglio in futuro) emulare perfettamente qualsiasi altro computer/console, rendendo inutile il dover passare ad altri sistemi visto che vengono emulati alla perfezione sotto Amy. Se quindi gli amici della Cloanto pensano che il futuro di Amiga possa concretizzarsi in un emulatore, noi pensiamo che il suo futuro si possa concretizzare nell'emulazione ma in quella di altri sistemi, permettendo ad Amiga di far girare tutti gli applicativi ed i giochi che ci possono servire e piacere senza dover cadere tra le braccia dello Zio Bill. Ecco quindi la nascita di questa rubrica mensile, che vi guiderà attraverso tutte le novità dell'interessantissimo mondo dell'emulazione che mai come ora, grazie all'avvento delle schede Power Up, è in fermento.

Le novità

Partiamo con le grosse novità che vengono dall'emulazione Super Nes. Sebbene per parecchio tempo su Amy sia stato impossibile emulare questa ottima console per cronica carenza di emulatori, pare che ora le cose stiano cambiando. Ci troviamo infatti tra le mani ben tre nuovi emulatori. Il migliore è sicuramente **MySnes** di Martin Johansson arrivato alla release 0.15b che presenta caratteristiche di tutto rispetto oltre ad una velocità di esecuzione molto elevata anche su processori di fascia bassa (68030). La compatibilità è decisamente elevata considerando la giovane età del programma e, sebbene manchi ancora del sonoro, è comunque il miglior emulatore allo stato attuale di sviluppo. Proseguendo troviamo anche il porting del famoso **Snes9x** v. 1.05 al momento ancora

nelle fasi preliminari, senza interfaccia grafica e con qualche bug di troppo. La versione per PC (di cui i programmatori stanno convertendo il codice) è comunque ottima, ciò fa ben sperare per il futuro di questo programma. L'ultimo della lista è **Ami Snes** di Jesper Svennevad arrivato alla v.0.12b, anche questo promette bene, però è un po' più arretrato rispetto ai concorrenti sia in termini di velocità che di compatibilità. Da ultimo segnaliamo anche l'esistenza di **Warp Snes** (arrivato già alla versione 2.0) velocissimo emulatore Snes (basato sui sorgenti di Snes9x) che sfrutta i potentissimi Power PC delle schede di Phase 5. Grossissime novità anche per quanto riguarda uno tra i migliori emulatori di sempre il **MAME**, che ha raggiunto proprio in questi giorni la release 0.34.b1 che introduce notevoli migliorie ed aggiunge la compatibilità con tantissimi giochi. La più grande notizia è però l'introduzione dei primi rudimenti di emulazione NEO GEO, la potentissima console della SNK che da più di dieci anni sforna titoli da sala giochi incredibili. Ovviamente è richiesta almeno una scheda PPC per poter godere appieno di questi fantastici titoli però vale la pena di provarlo anche su uno 060. Del Mame sono disponibili versioni ottimizzate per tutti i processori. Un altro progetto interessantissimo si affaccia sul mondo Amiga è il **Mess** un incredibile emulatore multiplo che permette di far girare software per Megadrive, Colecovision e altri sistemi più oscuri. Il programma è ancora in una fase embrionale di sviluppo però promette decisamente bene. Anche il piccolo gioiello della Nintendo il vendutissimo Gameboy, ha un notevole stuolo di emulatori come l'ottimo **WzonkaLad** o l'**AmiGB**. Da poco sono arrivati anche i primi per PPC come **AmiGBPPC** v.0.7.6 molto veloce (ovviamente) e discretamente compatibile anche se manca dell'emulazione sonora. Anche il Master System ed il Game Gear hanno il loro bell'emulatore

sotto PPC, si tratta di **MasterGearPPC** v.1.5 ovviamente veloce e discretamente compatibile. Anche il vecchio NES ha una buona serie di emulatori come il **CoolNes** arrivato alla versione 0.692 che è sicuramente il più veloce per Amiga 68k. Passando ai computer che ne dite di emulare un bell'Amiga? No, non sono pazzo, è solo che è arrivata la versione 0.8.5 di UAE, compilato sia per 68000 che per PPC. Per chi ha voglia di provare la potenza della propria scheda Power Up si delinea una buona occasione.

News

Le voci si sono rincorse per mesi, poi finalmente la conferma ufficiale, la Microcode solutions, sta portando avanti le versioni per PPC dei suoi due emulatori di punta. Potremo finalmente sfruttare la potenza delle schede Power Up anche nell'emulazione PC e Macintosh. Entro breve tempo dovrebbero infatti concretizzarsi due moduli aggiuntivi per **Fusion 3.1** e **PcX** che richiederanno dunque le versioni 68k dei due emulatori e ci aggiungeranno il supporto PPC. Ovviamente sarà Fusion a darci le maggiori soddisfazioni visto che viaggerà alla stessa velocità di un Mac reale a parità di processore. Potremo quindi utilizzare tutti i nuovi programmi PPC only (primo fra tutti Office 98) ed i nuovi giochi per Mac. Anche PcX comunque cercherà di non deludere visto che sono annunciate prestazioni da record (si parla di velocità simili a quelle di un Pentium 133 su un 604), non male. Visto poi che il signor Bauer ha fatto uscire versioni per ppc.lib e WarpOS del suo Frodo non dovrebbe essere troppo remota la possibilità che la nuova e annunciata release 4.0 di **Shapeshifter** sfrutti i potentissimi processori Power PC, speriamo di vedere qualcosa presto.



Vuoi fare pubblicità su Enigma Amiga Run?

<http://www.skylink.it/ear/listino.html>



Ha solo cinque mesi ma ha le idee chiare...
una piccola amighista alla fiera.

PIANETA AMIGA



di **Alessio Cappelli, Emanuele Benozzi, Andrea Favini, Giorgio Signori e Nicola Morocutti**

Eriecoci qui: anche quest'anno ad Empoli si è tenuto Pianeta Amiga, la mostra mercato dedicata solo alla nostra amata piattaforma. Nonostante la pioggia battente l'affluenza è stata massiccia e tutti sono stati contenti.

Gli espositori

Erano presenti circa 30 espositori tra cui W. G. Computers, NonSoloSoft, ClassX, solo per citarne alcuni tra i più noti. L'immagine che si ha girovagando per la fiera è quella di un mercato nonostante tutto ancora vivissimo, seppur ridotto e limitato dai motivi che tutti conosciamo. Da notare la figura massiccia di un Petro. LHA apparentemente arrabbiatissimo con Amiga Inc. che distribuiva i soliti adesivi, penne, accendini, tutti rigorosamente a scacchi rossi e bianchi, unico segno della presenza di una casa madre che non si capisce se stia lavorando nell'ombra nascondendo tutto a tutti o se effettivamente non stia affatto sviluppando.

Fractal Minds

Marco Kohler è stato pienamente soddisfatto: i suoi cavalli di battaglia, TurboPrint e ScanQuix hanno letteralmente spopolato: ha finito tutto e secondo la sua opinione manifestazioni di questo tipo vanno sicuramente ripetute. Anche l'organizzazione della fiera è stata apprezzata molto, ed effettivamente non si può dargli torto, l'unica cosa però che mancava, e lui lo ha notato in tutte le manifestazioni dedicate ad Amiga, era il cestino per la carta straccia! Come già detto prima l'affluenza allo stand della Fractal Minds è stato ottima, anche se il massimo è stato registrato nella giornata di sabato. Abbiamo acquistato presso l'amico Marco

una copia del nuovo MakeCD... preparatevi dunque a leggere a breve una recensione.

W. G. Computers

Stesse considerazioni per la W. G. Computers di Empoli, che tra le altre cose giocava in casa: il grande giorno è stato sabato ed hanno venduto di tutto, notando un aumento delle presenze del 30%. Avevano portato alla fiera l'80% del materiale del negozio e comunque c'è stato lo stesso chi si è presentato in sede. Chi ha tentato "la sortita" ha trovato poco o nulla, a parte le tazze Amiga che la W. G. aveva preso a Colonia. Tornando al PalaEsposizioni, il materiale più gettonato sono state le periferiche: hanno venduto hard disk, lettori CDrom ed interfacce varie sempre per l'installazione di lettori CD. Dal punto di vista del software, ha fatto grande furore Electronic Teach, un programma in italiano su CD per imparare l'inglese. La richiesta è stata pressante

anche per quanto riguarda "i pezzi" grossi, cioè le PowerPC e la RAM, EDO e non. Inoltre onorava lo stand della W. G. la presenza dei signori francesi della ATEO, che hanno detto di essersi divertiti molto e questo senza dubbio ripaga le 13 ore di macchina che si sono fatti per arrivare nella ridente toscana da Nantes.

NonSoloSoft

Lo stand della NonSoloSoft, come la scorsa edizione, era sterminato e vi si potevano incontrare alcuni "grandi" di Amiga, tra cui, un nome per tutti, Hergen Haage della Haage&Parter. Abbiamo incontrato Ascanio Orlandini della Euro Digital Equipment, che gentilissimo e disponibilissimo come sempre, ha riscontrato, per conto suo, un certo calo nelle vendite, sia per quanto riguarda l'hardware sia per quanto riguarda il software. Per la verità ci ha raccontato di aver notato che la gente "non compra" non tanto per la mancanza di soldi, quanto per una sorta di prudenza:



Ecco i protagonisti della nostra storia: da sinistra Michele Iurillo, Nicola Morocutti, Giorgio Signori, Stefano Grigoletto (special guest from Aosta Valley), Alessio Cappelli, Andrea Favini e Maurizio Bonomi.

Le foto sono state realizzate nella giornata di Domenica quando il flusso di amighisti era notevolmente più basso del sabato: Ecco uno scorcio del Pala Esposizioni.



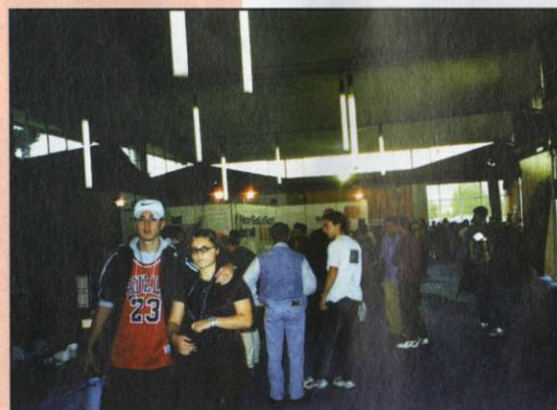
La BBS Romana Amiga Oriented più nota REF-SOFT BBS. Il simpatico sysop Renato de Vita ci ha pure regalato una tastiera per A4000 in spagnolo.



Molti gli espositori venuti dall'estero.



Ecco una bella istantanea del palazzo delle esposizioni pieno di gente amighevole.



non voler investire su una macchina il cui futuro, anno dopo anno, rimane ancora incerto. Ha detto inoltre di aver venduto i moduli aggiuntivi per Picasso IV per il 90% insieme alla scheda stessa, mentre i vecchi utenti non hanno comprato nulla. In generale lo stand era molto "folkloristico": si potevano scorgere da lontano altissime pile di lettore CD A570 e di CDTV acquistabili a prezzo stracciatissimo e nel mezzo si poteva vedere un banco di riparazione in tempo reale. Questo ovviamente accompagnato dalla solita "spianata" di CDRom di vario genere, ovviamente di libera consultazione. Nonostante ciò le vendite sia software sia hardware non sono state incoraggianti. Lo stesso Zamuner ha fatto notare che le vendite, rispetto l'anno scorso, sono calate del 40% circa, complice a sua veduta, il tempo "autunnale". Nonostante ciò Zamuner ha affermato che la fiera in generale è stato un successo.

A. G. I. (Amiga Group Italia)

Non pienamente soddisfatti, invece, i ragazzi della AGI, che avrebbero gradito volentieri qualche novità o presentazione, in particolare quella della BVision. Speravano inoltre anche in una maggiore affluenza di persone, comunque sono rimasti stupefatti dal paradosso, secondo loro, che in fiera c'erano più persone che usufruivano del loro mercatino dell'usato per comprare anziché vendere. Altre cose che sempre secondo loro non vanno in questa manifestazione dal punto di vista organizzativo è la data della manifestazione stessa: il periodo, fine settembre cioè dopo le vacanze estive, non è il più indicato per fare acquisti, soprattutto quelli che richiedono un certo impegno economico. Forse a fine gennaio/febbraio da questo punto di vista sarebbe meglio. Un po' delusi anche dalla conferenza del sabato, dove, secondo loro, non si è detto niente di nuovo. Entusiasti invece della fanzine che è andata a ruba! Enrico Altavilla in prima persona ci ha fatto un suo resoconto, sia sulla manifestazione in generale che per quanto riguarda A. G. I. in particolare. Secondo lui l'organizzazione aveva dei "buchi", e il prezzo del biglietto poteva essere un deterrente anche se era lo stesso della scorsa edizione. La gente ha speso meno, anche lui ha realizzato guadagni minori, forse perché la conferenza, al solito, ha distratto troppo, e c'erano molti stand per cui il denaro è stato "distribuito" su una superficie maggiore.

AmiQuipment

Biascicando uno stentatissimo inglese maccheronico siamo riusciti a capire tre cose da questi simpaticissimi crucchi:

- a) Buoni affari;
- b) Prima volta qui;
- c) Torneremo!

Robymax

Si aspettavano molta più gente, soprattutto la domenica. Così non è stato, non per il tempo, per la partita, ma purtroppo per il fatto che ci sono meno amighisti in giro, in quanto l'unica fiera in Italia che tratta l'Amiga una volta all'anno dovrebbe attirare la gente anche se c'è la neve! Per il resto, si vende poco software rispetto all'estero, e ciò è dovuto soprattutto al fatto che gli italiani vorrebbero i programmi nella loro lingua e poi sono rinomatamente pignoli, infatti i prodotti più venduti sono i giochi. Al contrario c'è stato una buona vendita di hardware.

ClassX

Come l'anno scorso una delle presenze più autorevoli è stata quella di Mik e Giò della ClassX. I due simpatici ragazzi toscani hanno presentato le loro ultime novità. Comunque tra tutti i prodotti presenti, non per togliere nulla ai validissimi Fontmachine e VideoFX, spiccava certamente il mitico X-DVE. La grossa novità risiede nel fatto che con la versione 3.20, è stato aggiunto il supporto per WarpOS il quale permette di renderizzare gli effetti ad una velocità mostruosa. La prova presso lo stand veniva effettuata su di un 1200 tower con una BlizzardPPC 240Mhz. Già con questa configurazione la velocità di esecuzione degli effetti è ottima si pensi su di una CyberstormPPC... Sempre allo stand, ben ordinato, si trovavano altri amiga, vari monitor, televisori e mixer. Parlando a caldo con Michele Puccini si è saputo che rispetto all'anno scorso il primo giorno c'è stata più rezza, mentre il secondo, complice il brutto tempo (sospettiamo l'ira del "dio" Bill...) è stata una giornata più calma. Come al solito il loro lavoro è stato gratificato da clienti soddisfatti e dall'ammirazione di molti "spettatori". Al momento la versione 3.20 di X-DVE ha il supporto PPC solo per la fase di rendering. Comunque per quanto riguarda il resto delle operazioni, visto che si tratta di software ben programmato ed ottimizzato, è più che sufficiente un 68040. Quello che come al solito stupisce è la velocità con cui è stata realizzata questa nuova versione, contando che a Marzo, come detto al MIPSAs, essendoci ancora un panorama confuso sul discorso Phase5-WarpOS, non avevano ancora iniziato un piano di lavoro in questo senso. Questa è una chiara dimostrazione del fatto che ottimizzare può comportare un certo lavoro impegnativo all'inizio ma poi nelle fasi di debug e di aggiornamento i tempi sono molto più ridotti.

Traumazero

Scippo la tastiera ad Alessio ed Andrea per parlare un po' di giochi e delle grosse novità viste in fiera. Simone e soci si sono presentati al gran completo per presentare il loro cavallo di battaglia, ormai veramente alle battute conclusive. Il gioco ormai è completo come un puzzle smontato, ora sta a Igor Imhoff (il grande grafico) creare le mappe e terminare le ultime animazioni. Di nuovo ho potuto vedere navicelle e mostri di fine livello strepitosi, e primi spezzoni delle spettacolari sequenze animate di intermezzo. Il gioco è sempre più interessante e verrà sicuramente pubblicato per il prossimo Natale. Speriamo a brevissimo tempo di avere una prima versione semi-definitiva per una nuova preview. Buon lavoro a questi volenterosi ragazzi che al termine della fiera ci hanno congedati con un "siamo staannchhi!".

Hurricane Studios

Anche i ragazzi della Hurricane hanno partecipato alla fiera presentando importanti novità. Primo tra tutti Eat the Whistle finalmente finito e pronto alla pubblicazione, troverete una recensione il mese prossimo. Poi c'era Escape Towards the Unknown finalmente più completo e decisamente interessante con una grafica rifatta e coloratissima, ottime animazioni e un programma di sviluppo interno che è veramente interessante e potente. Il programma è ancora



Ecco lo stand di Robymax.



I classici banchetti erano pieni di interessanti novità.



Ecco Ferruccio Zamuner intento nel vendere di tutto...



Alla Interactive di Luca Danelon c'era tutta la collezione di Amy Resource e molto altro.

Lo stand della Nonsolosoftware era una immensa prateria fiorita... schede e CD-ROM per tutti i gusti.



Uno stremito Enrico Senesi allo stand di WG Computer.



Gli inesauribili eroi della ClassX.



Ecco la mitica 126 Amiga ora upgradata.



in fase embrionale con alcuni problemi con gli sprite che verranno sicuramente risolti nella versione finale e anche in quella demo promessaci a breve. Ultimo anche in termini di sviluppo, visto che è appena iniziato, abbiamo Virtual Ball Fighter un bel clone di Puzzle Bubble di cui si è vista solo la spettacolare intro renderizzata. A breve avremo succose novità da questi ragazzi che hanno dimostrato molto talento e buone idee.

Arcadia Developments

La vera sorpresa della fiera me l'hanno fatta Andrea Morolli e Alan Scarpellini che hanno portato un demo incredibilmente bello e giocabile di Bubble Heroes. Il gioco, che ricorda un po' lo stile di Virtual Ball Fighter, ci è parso molto bello e curatissimo con una grafica (curata anche da Igor Imhoff) strepitosa, un sonoro su tracce audio (curate da un bravissimo Stefano Rossini) assolutamente fantastico. Il gioco promette benissimo, il prossimo mese una preview più approfondita.

System Shock Solutions

La rumorosa rete impiantata dai ragazzi toscani della S-Cube, oltre alla musica (con la presenza di FBY non poteva andare diversamente) si sono fatti notare sia con l'Amiga più pompato mai visto (un 4000 PPC/060 con CyberVisionPPC e qualcosa come 25 giga di hard disk etc...), ma ci hanno interessato particolarmente grazie al primo prodotto hardware presentato, una scheda Ethernet PCMCIA per 1200. La dimostrazione è stata spettacolare, nella rete locale TCP un banale 1200 con 030 assicurava un transfer non inferiore a 500 k/sec!!! Ce ne siamo accaparrata una, la prova probabilmente sarà sul prossimo numero di EAR.

Darkage Software

Rappresentata dallo spoletino Paolo d'Urso, la Darkage Software ha approfittato della manifestazione toscana per presentare la prima versione di Extreme, un programma dedicato a tutti quelli che utilizzano Amiga nel campo della videotitolazione. Extreme è un generatore di effetti bi e tridimensionali utilizzabili con genlock e programmi come Scala per videotitolazioni. Lo stesso Paolo si è detto poi entusiasta della situazione: bene le vendite, l'organizzazione, e il rapporto con la gente, interessata sia da Extreme, ma anche dalla demo di Alive, il suo nuovo shoot'em up che procede nello sviluppo. Da notare che presso la sua postazione non mancava la proiezione di spettacolari demo, tra i quali figurava anche un incredibile nuovo platform che porterà su Amiga il feeling di Mario 64 per Nintendo 64, senza dubbio una versione molto preliminare, ma che speriamo di vedere al più presto in uno stato più avanzato.

Paolo Cattani

"E' stato divertente" è stato il primo commento "ho avuto la opportunità di conoscere di persona gente che mi ha contattato solo via e-mail. È bello vedere che Amiga è ancora viva (almeno nel ristretto mercato di nicchia dei suoi "fedelissimi"), speriamo solo che Gateway "si dia una mossa" e non ci lasci continuamente vivere in questo clima di incertezza. Per quel che mi riguarda continuerò a supportare Amiga finché non friggeranno le CIA del mio 4000!" (cosa che assolutamente non ti auguriamo, con quello che costano... e poi chi finirebbe VirtualGP! Ndr)

Interactive

Allo stand della Interactive abbiamo incontrato Luca Danelon, l'ideatore e realizzatore di AmiResource, che si è detto molto soddisfatto delle proprie vendite, andate bene anche se non troppo ed ha riconosciuto una nota di merito all'organizzazione, molto migliore di quella dell'anno scorso, soprattutto per lo spazio messo a disposizione per i privati. Il problema però, secondo Luca, rimane il mercato italiano, ancora troppo povero di risorse. Gli abbiamo chiesto delle impressioni a caldo sulla riuscita in generale della manifestazione ed i suoi progetti per il futuro, ma la sua risposta è stata semplicemente un "prima voglio aspettare Colonia".

Eurobyte

La presenza di Eurobyte non era direttamente collegata al mercato Amiga, infatti il loro settore sono i videoproiettori professionali per la proiezione di dati. Non conoscevano Amiga ma conoscevano il luogo comune che servisse solo per fare i giochini, invece poi, quando prima della fiera gli hanno mostrato le prodezze di TurboCalc e WordWorth si sono ricreduti al punto che venivano proiettati solo schermi Amiga. Anzi, secondo il titolare, e anche noi, l'uscita video dell'Amiga è addirittura migliore di quella dei Mac e dei PC. Sentire, e vedere, tutto questo ci ha fatto molto piacere. L'ultima riflessione è stata che anche loro, con la loro marca di proiettori, i Focus, sono carenti nel marketing esattamente come noi. In fondo, forse, la loro presenza a Pianeta Amiga non era del tutto casuale.

I privati e le curiosità

Erano presenti, come la scorsa edizione, singoli privati e gruppi che espongono al pubblico le loro produzioni hardware, anche molto "hardware", software e vendevano materiale di vario genere. Tra gli espositori abbiamo ritrovato la 126 motorizzata 68000 dell'anno scorso, che era stata "upgradata" e le erano state apportate varie migliorie tra cui l'alimentazione dell'Amiga dalla batteria della 126 stessa e l'introduzione di due nuovi circuiti per il pilotaggio e l'interfacciamento delle varie periferiche di supporto.

Poi potevamo vedere banchetti pieni di materiale usato presi letteralmente d'assalto dai visitatori. Uno per tutti quello di **AmiMarket**, molto ben organizzato, che vendeva di tutto: vecchie riviste e CDRom, per poi passare ad hard disk, Amiga 600 e 1200, schede acceleratrici e una VLab Motion che "ha preso il volo" nei primissimi minuti dell'apertura di sabato della fiera.

Anche se non vi si vendeva nulla, era interes-

santissimo anche lo spazio di **AmiWorld**. Si poteva ammirare un Amiga 4000 Tower che faceva da server di rete con NetBSD 1.3.2, la stessa versione pubblicata da EAR, al quale era collegato un vecchio terminale VT100 che funzionava perfettamente. Per noi che abbiamo iniziato a parlare sulla rivista proprio di NetBSD, è stato un piacere scambiare due parole con Guido Falsi, l'amministratore del sistema, che, gentilissimo e disponibilissimo, ha risposto a tutte le nostre domande, anche tecniche, dalle quali abbiamo estratto anche delle "dritte" di cui troverete notizia nei prossimi articoli dedicati a Unix.

Il nostro Stand

Al nostro arrivo ad Empoli, il venerdì pomeriggio, eravamo un po' delusi perché lo stand che ci era stato assegnato non era molto di passaggio ed avevamo paura che i visitatori che entravano nel PalaEposizioni non ci notassero. Fortunatamente non è andata così: siamo stati per quasi tutta la duegiori a parlare con i lettori e a rispondere alle loro domande. Ci ha fatto particolarmente piacere conoscere di persona i tanti che ci scrivono per posta elettronica e ordinaria. Ci sono stati i momenti "dimostrativi": oltre a **Genetic Species** che con la sua grafica non faceva certo rimpiangere un PC, c'è stato il momento in cui con estrema professionalità Paolo Cattani ha mostrato ai presenti il suo bellissimo **VirtualGP**. Tutti sono rimasti stupiti dalla fluidità con cui girava, aperto in un schermo a bassa risoluzione interlacciata, su un ormai modesto 68030/50. Poi **Alessio Cappelli** ha installato in diretta **NetBSD 1.3.2**, spiegando come rispondere alle domande sibilline dell'installer e convertendo utenti da Linux a BSD. Infine, c'è stato l'incontro con un personaggio della RAI che ci promette che se AI farà l'annuncio ufficiale del 3.5, ci verranno dedicati alcuni minuti per parlare di Amiga durante la trasmissione "Mediamente" in programmazione su Rai3. Per quanto riguarda il nostro parere sulla fiera, in generale possiamo dire che è stata un successo: tutti hanno fatto buoni affari e sono rimasti soddisfatti, anche se come avrete letto, c'è stato per vari motivi un calo delle vendite. Non è il caso di disperarsi però, perché per tutti e due i giorni Empoli è stata sotto una pioggia battente che se non ha fermato l'invasione, ha sicuramente convinto i meno temerari a non venire. Può darsi anche che sia effettivamente un calo di interesse, ma a noi non piace pensarlo e le nostre personali statistiche mostrano il contrario: abbiamo raccolto circa 100 abbonamenti che rappresentano un terzo del totale, quelle sottoscritte in 4 mesi di campagna abbonamento, e scusate se è poco! Molti inoltre ci hanno chiesto se il numero 100 è l'ultimo che si

potrà trovare nelle edicole. Abbiamo risposto: NO! Per noi la manifestazione è andata talmente bene che l'editore ha deciso di prolungare l'uscita in edicola fino a numero da stabilire. Per finire un ringraziamento a tutti coloro che hanno partecipato a Pianeta Amiga 98 e a tutti coloro che si fermavano anche solo a chiederci, con interesse e preoccupazione, a che punto eravamo con gli abbonamenti. Per tutti quanti l'appuntamento è per l'anno prossimo sempre ad Empoli per la prossima edizione.

E Petro?

Non c'è dubbio: il miglior amico dei giornalisti è senza dubbio il buon vino, altrimenti non si spiegherebbe come mai le migliori rivelazioni da tempo immemorabile si ottengono durante le cene ad alto livello etilico. A Pianeta Amiga l'ottimo vinello toscano non ha fallito, consentendoci di carpire questo interessante sfogo in cui Petro "Pappawurstel" si è prodigato dopo averci gentilmente invitato a Colonia promettendoci un banchetto a base di salsicce (uhm... corruzione?). Un Petro. LHA in una nuova veste, sempre più relegato a uomo di facciata, è apparso decisamente provato da non si sa bene cosa: "Ti dirò -dice durante una pausa al Palaesposizioni- sono davvero stanco e seccato. La gente non capisce quello che ho fatto fino ad ora e quello che sto continuando a fare per l'Amiga. Sto dietro a questo computer da più di dieci anni, Commodore, Escom, ed ora Gateway. E se all'incomprensione della stampa si aggiunge quella del pubblico, è dura andare avanti, ma io non mollo." Ad una nostra domanda su quali siano i rapporti con Amiga Inc. negli Stati Uniti, Petro sembra abbastanza evasivo, ma di sicuro non soddisfatto: "Amiga Inc. dovrebbe essere il nostro ramo sviluppo, ma allo stato attuale io sono tenuto all'oscuro di tutto, e la cosa mi fa davvero arrabbiare, negli USA -risponde alla nostra domanda su quanti facciano effettivamente parte di Amiga Inc.- lavorano 6 persone che non capiscono niente. c'è una sola persona che ha capito qualcosa, ed è Havemose. Lui ha testa, ha cervello, ma è circondato da persone non all'altezza. Spero davvero che mi facciano sapere qualcosa, altrimenti anche in Ohio mi toccherà fare scena muta come oggi." Senza dubbio delle dichiarazioni interessanti, che però danno l'impressione che o davvero la situazione di Amiga Inc. /Int. è immersa nella nebbia, oppure si sta nascondendo qualcosa. Noi sinceramente preferiremmo la seconda ipotesi...



In quel di Pianeta Amiga siamo riusciti a strappare da Haage&Partner delle interessanti anticipazioni su cosa ci riserva il futuro.

Intervista ad Haage&Partner: OS 3.5 ed altro...

di Giorgio Signori (yurex@tin.it)

Lo ammetto, Pianeta Amiga è sempre il momento migliore per strappare dai più importanti esponenti del mercato quelle dichiarazioni che di solito vengono rilasciate con il contagocce, sarà il buon vino toscano o la birra che i tedeschi sembrano apprezzare particolarmente, sarà che ammetto di aver clamorosamente mentito che l'intervista sarebbe apparsa sul numero di novembre per avere qualche rivelazione "a lungo termine", ma alla fine il nostro amico crucco ha accettato di aprirsi un po' di più rivelandoci i timori e le speranze di uno dei più importanti sviluppatori Amiga.

EAR: La stretta di mano tra H&P e Phase5 è stata molto pubblicizzata, ma gli effetti sembrano non essere quelli che gli utenti si aspettavano. Il nuovo WarpOS ancora non è compatibile con la ppc.library, ed addirittura Ralph Schmidt (che ha sviluppato il software delle schede P5) ha lasciato la mailing list del PowerPC perché "si parlava troppo di prodotti per WarpOS".

H&P: Il problema principale è che attualmente la ppc.library non è pronta ad aprirsi in questo senso, e contrariamente a quello che crede Ralph Schmidt non è un impiegato P5. Lui sviluppa il software per se stesso, non per P5, che poi il suo software venga utilizzato sulle schede è un altro paio di maniche. Ralph ha lasciato la mailing list per questo, lui ha carta bianca sotto questo aspetto, e se ne frega. Dal lato hardware invece la Phase5 ci ha dato

si le schede di sviluppo, ma nessuna documentazione sulle caratteristiche hardware a basso livello (probabilmente temendo che le specifiche potessero essere diffuse e clonate da altre società. Ndr), il che ci impedisce di sfruttarle al massimo.

EAR: Amiga Inc. in questa manifestazione ha affermato per voce di Petro Tytschenko che non farà nessun annuncio e nessuna dichiarazione. Da sviluppatori Amiga avete qualche anticipazione in questo senso?

H&P: Da quanto ne sappiamo Amiga Inc. darà la settimana prossima in una fiera nell'Ohio l'annuncio ufficiale per il futuro dei vecchi A, i cosiddetti Amiga Classic, che a questo punto in ogni caso sono ancora le SOLE macchine amiga disponibili, quindi non si parla di "classic" e "new" da momento che di "new" non c'è niente.

EAR: Questo ci porta al tanto vociferato OS 3.5 per macchine PPC: si tratterà di un porting con una ricompilazione per PPC del SO o di un 3.1 con un bundle di programmi tra cui WarpOS?

H&P: Ci sono due risposte a questa domanda. Posso dirti che girerà sul PowerPC. Abbiamo sviluppato un emulatore 68k per PowerPC sul quale verrà fatto girare il SO.

EAR: La domanda cruciale: qual'è attualmente la velocità di questo emulatore? Sam Jordan tempo fa aveva diffuso dei dati che a quanto pare sono risultati esagerati, come velocità di uno 060 su un 604.

H&P: Attualmente su una scheda CyberstormPPC le prestazioni del 68K emulato sono quelle di un 68040 a 40Mhz. Con una cache di secondo livello sarebbe possibile fare MOLTO di meglio, dal momento che le due CPU attualmente non mantengono la cache che va flushata ogni volta che si accede ad una o all'altra cpu, con un solo PPC con L2 non ci sono più i cosiddetti "context switches" che attualmente rallentano le prestazioni delle schede PowerUP, e si potrebbero ottenere prestazioni superiori al 68060. Sul 603 non è possibile ottenere questa velocità, al massimo solo le schede con 040 andrebbero leggermente più veloci grazie alla mancanza di context switch. Con la soluzione PPC only esistono sì dei context switch, ma la velocità con la quale vengono eseguiti è enormemente più elevata perché fisicamente la cpu è la stessa e di conseguenza lo switch, ma è solo virtuale.

EAR: Non posso non farti questa domanda dopo averti visto parlare apparentemente in termini amichevoli con Petro. Quali sono i vostri rapporti con la casa madre?

H&P: NO COMMENT. (Noi non ci diamo per vinti ed insistiamo...e alla fine

con un sorriso accetta di dirci qualcosa). Petro è un solo un uomo di facciata, lui fa solo merchandising etc, e questo è il suo compito. Le cose serie dal lato dello sviluppo le fa Amiga Inc. o per lo meno dovrebbe, ma è molto difficile sia stabilire dei contatti, sia mantenerli. Amiga Inc. comunque ha dimostrato interesse nei confronti degli attuali sviluppatori Amiga, anche se OS5 Developer Machine attualmente ancora non esiste.

EAR: Cosa sa H&P di questa fantomatica piattaforma di sviluppo?

H&P: Ancora una volta il problema è che non se ne sa quasi nulla! Io devo vedere qualcosa, dei fatti, per poterci credere, l'os5dev è al momento inesistente, forse a colonia faranno vedere un case vuoto dicendo che è un 5dev, ma i piani sono MOLTO a lungo termine. La casa produttrice del "magic monster chip" è un altro problema, ancora non vuole concedere l'esclusiva, quindi il chip potrebbe anche

finire nelle mani di microsoft (bleah) o simili... e cose simili. Amiga Inc. invece vogliono l'esclusiva per il monster chip, e hanno ragione.

EAR: Concludiamo con la canonica domanda: che cosa vi aspettate dal futuro?

H&P: Il futuro? Il futuro per ora per noi è rappresentato dal PPC. Svilupperemo per

PPC, abbiamo intenzione di andare oltre il 3.5 effettuando un porting parziale su PPC cominciando con exec e passo dopo passo il resto del SO. Abbiamo GROSSE speranze e speriamo di non essere delusi... Noi siamo qui.



La redazione di EAR (tuttal!) a caccia di confessioni da Haage... ma dove era Partner??

Intervento di Michele Iurillo a Pianeta Amiga

Un saluto a tutti i presenti. Un saluto a tutti quelli che ancora credono in Amiga e credono in un futuro migliore per la nostra piattaforma. Non mi trovo a mio agio nello scrivere discorsi, non sono abituato a fare arringhe pubbliche o ad indossare i panni del congressista impassibile e compassato. Chi mi conosce sa che preferisco salire sul palco e affrontare il pubblico direttamente. Gli umori e i borbottii della platea mi eccitano. Chi mi conosce, e molti qui in sala possono testimoniare, sa che mi piace il dialogo diretto.

Mi hanno chiamato per fare il punto della situazione sul mercato italiano e mondiale. Il compito, piuttosto arduo, arriva nei primi giorni di questa manifestazione che ancora una volta prende anima e corpo dalla passione comune di tutti noi per l'Amiga.

Ci chiamano scrodi, irriducibili, pazzi e sognatori, forse siamo tutto questo. Ma se permettete gli scrodi veri sono quelli che si piegano alle voglie di Mr. Gates e dei suoi compagni di merende.

Chi crede in Amiga sa che è dura andare avanti, soprattutto dopo tutto quello che è successo negli ultimi anni. L'anno scorso c'era qui il nostro caro amico Petro LHA il quale era riuscito a parlare per quasi un'ora senza dir niente.

Ma oggi cosa posso dire io, cosa possiamo dire noi lettori, redattori dell'unica testata Amiga sopravvissuta nell'agitato mare dell'editoria italiana. Parlo di editoria vera, parlo di una rivista vera, che si tocca con mano e che sembra navigare controcorrente. Parlo di una editoria vera dove ci si scontra tutti i giorni con tasse, imposte e balzelli. Parlo di un'editoria quasi mazziniana, nata e cresciuta negli scantinati. Parlo di una rivista che tutti voi conoscete e che cerca ogni mese di comunicarvi notizie ed informazioni; e a mio modesto giudizio ci riesce.

Ma c'è ancora molto da fare, c'è ancora molto da dire. Per questo invito tutti voi ad unirvi a noi per creare un nuovo miracolo, editoriale, tutto italiano.

Da quando la redazione si è trasferita in Spagna molte cose sono successe ma vi assicuro che sono in grado di capire quello che succede in Italia. Le numerose testimonianze di lettori e collaboratori trovano sfogo nelle centinaia di e-mail che ricevo ogni mese. A tutti cerco di dare una risposta e chiedo clemenza agli amici che si sono trovati senza un riscontro diretto ai loro messaggi.

Ma la voce di Amiga non viaggia solo via internet, non viaggia nei newsgroup, ci sono tanti lettori che continuano a usare carta e penna per comunicare i loro malumori e i loro problemi. Ci sono lettori che non hanno accesso alla rete delle reti e che vogliono in ogni caso stare in contatto con noi. Ci credete se vi dico che riceviamo ancora più lettere che e-mail?

A questi lettori che sono importanti come quelli che gironzolano nella rete a questi lettori che hanno a volte più sensibilità e intelligenza di molti sapientoni che si divertono a sputare sentenze nei newsgroup, voglio dire che Amiga c'è e che anche senza un modem si può far parte della nostra comunità. A questi lettori dico che non si sentano trascurati. Noi pensiamo a tutti, cerchiamo di formulare articoli in un linguaggio semplice. I tecnicismi li lasciamo ai professorini. Quelli che con il loro narcisismo si sono barricati con le loro idee e che si credono esseri superiori. La nostra testata è realizzata da utenti normali, la nostra rivista è realizzata da persone che trasmettono esperienze e sensazioni ad un gruppo di amici. Non chiedetemi di cambiare formula perché fino a prova contraria questa rivista funziona così. Questo non vuol dire che non si possa migliorare ma se vi aspettate articoli alla Transaction per pochi eletti avete sbagliato parrocchia.

Per usare una parodia un po' spagnola posso dire che l'Amiga è come un toro nell'arena. Condannato a morire ma con orgoglio. Un toro di razza che "Picadores" e "Banderilleros" feriscono e umiliano. Ma ricordate che non sempre dall'arena esce vincitore il torero. A volte il toro ferito a morte può lasciare partire un'ultima cornata fatale per il torero. La storia del "cossio" è piena di questi esempi dal temerario Manolete fino al quasi leggendario Paquirri.

Il toro ha molti amici. E sono quasi tutti presenti qui. Imprenditori coraggiosi che malgrado le avversità del mercato continuano a scommettere in Amiga e a scommettere in voi.

Anche io scommetto in voi. Anche io credo in una uscita. Forse questa volta il toro può essere graziato. Forse questa volta potremo uscire dalla arena a testa alta. Io ci credo... e voi?

*Ecco come un programma shareware si è conquistato
un posto di rilievo nel mondo Amiga.*

MUI Story

di **Andrea Favini** (jim_f@iol.it)

Forse qualcuno si starà chiedendo che bisogno ci sia di recensire un prodotto così noto. In realtà non si tratta di una recensione, ma del racconto di come un programma non ufficiale sia diventato uno standard de-facto per la nostra piattaforma. In effetti, tra i tanti patch per l'aspetto del workbench, MUI è sicuramente il più diffuso e quello che permette di modificare il maggior numero di parametri, non imponendo comunque di modificarli necessariamente tutti, in modo che chi volesse mantenere un look semplice e "amigoso", può liberamente farlo. Ma MUI, come vedremo in seguito non è solo una serie di patch grafici, ma un grosso aiuto per i programmatori.

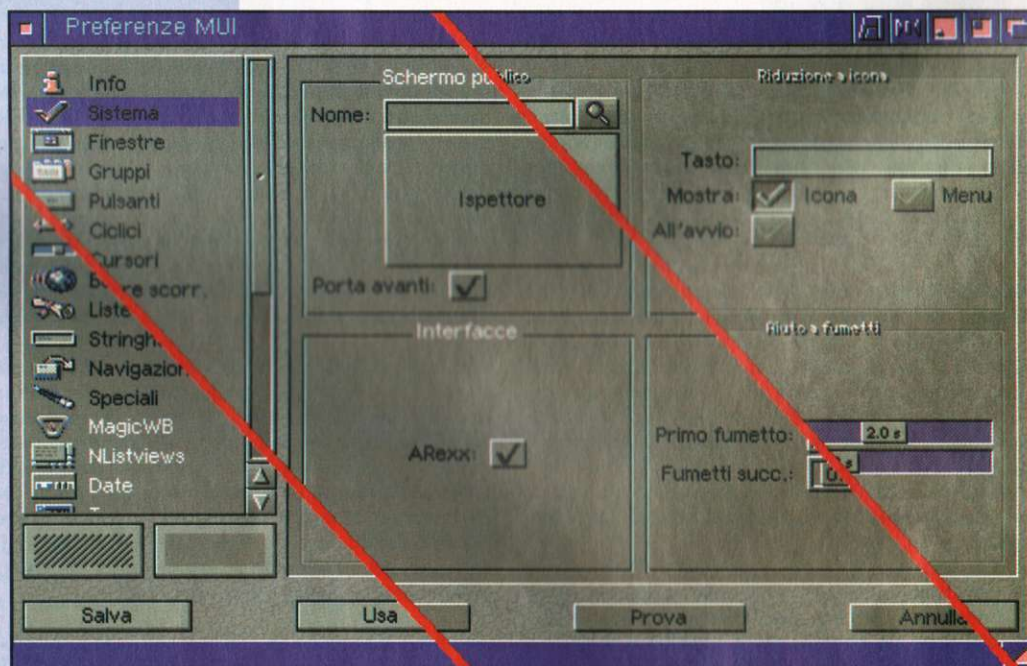
Tappe fondamentali

Sei anni fa la Commodore rilasciava due nuovi modelli, il 1200 e il 4000, dotati di un nuovo chipset grafico rivoluzionario,

nonché di processori più veloci. Tutta questa potenza di calcolo e il fatto di avere a disposizione più colori e risoluzioni più alte rispetto a prima, spinsero molti programmatori a realizzare ottimo software. Tra questi, nel 1993, Stefan Stunz metteva in giro la versione demo di MUI. Questa prima versione, uscita l'8 Agosto, a differenza delle ultime, aveva un programma di preferenze articolato in un numero infinito di finestre. Già in questa prima versione era possibile modificare parecchi parametri, anche se le possibilità stilistiche erano decisamente più limitate rispetto ad oggi. Nel giro di venti giorni si era già arrivati alla versione 1.3 con una serie di bugfix e miglioramenti. Dopo un piccolo periodo di silenzio, si passava alla versione 1.4, rilasciata il 27 Ottobre, in cui oltre a parecchie aggiunte e molti miglioramenti, fa la sua prima comparsa l'archivio "Developer", quello destinato agli sviluppatori. L'anno successivo, a Febbraio, veniva rilasciata la ver-

sione 2.0 con la quale si ebbe un notevole incremento di prestazioni grazie all'integrazione delle classi e in cui facevano la loro comparsa una serie di icone MagicWorkbench a otto colori. Dopo una serie di aggiornamenti minori, e la 3.0 come edizione speciale per Computer95, il 21 Novembre del 1995 era disponibile la 3.1. MUI 3.x è come ormai siamo abituati a vederla, infatti la 3.1 è stato l'ultimo grosso aggiornamento, quindi riteniamo doveroso sottolineare cosa è cambiato dalle precedenti versioni. Innanzitutto, per giungere ad un buon compromesso tra flessibilità e utilizzo delle risorse, MUI 3 utilizza un nuovo concetto di gestione della memoria. Tante funzioni e caratteristiche non fondamentali per tutti le applicazioni sono state spostate in librerie esterne così da essere caricate in memoria solo se richieste da un programma. Notevole è stato anche l'incremento di velocità soprattutto su macchine lente, così da avere un funzionamento a velocità

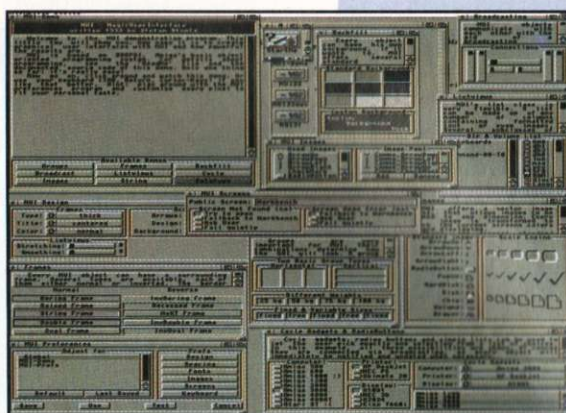
Guardate
come cambia
la vita
registrando-
si.



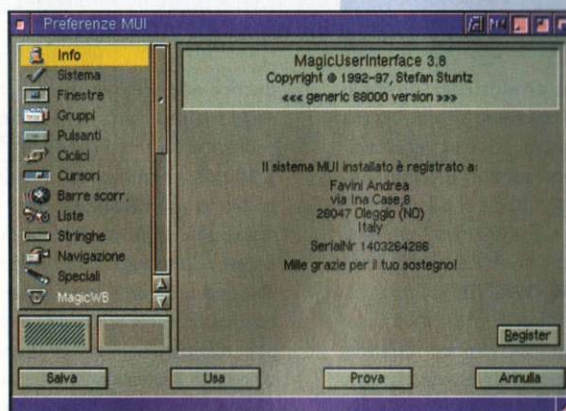
accettabile anche su macchine basate sul buon vecchio 68000. Un completo rinnovamento lo ha subito il sistema di preferenze il quale è stato completamente riscritto. Rispetto alle versioni precedenti è ora molto più chiaro e funzionale, oltre ad essere nettamente più veloce. La gestione degli schermi pubblici è ora affidata ad un programma esterno, PSI (Public Screen Inspector) all'interno del quale sono stati corretti tutti i bug conosciuti del sistema 2.x. Dulcis in fundo l'aggiunta di nuove funzioni molto utili, anche se sono una delle cause fondamentali dell'appesantimento, come la creazione di oggetti dinamici, menu a comparsa, Drag&Drop e le Help bubbles, quei simpatici fumetti che contengono informazioni di aiuto. Questi ultimi in alcuni casi come ad esempio bottoni poco chiari, risultano molto utili, in quanto non si rende necessario consultare la guida, mentre in altri sono fastidiosi in quanto compaiono coprendo parti che abbiamo bisogno di vedere.

Le versioni successive sono aggiornamenti minori, principalmente bugfix, ottimizzazioni e aggiunta di plug-in. L'ultima versione, la 3.8 risale ormai al Febbraio del 97. Qualcuno potrebbe pensare che il buon Stefan abbia deciso di mollare MUI, invece a quanto pare c'è all'orizzonte una probabile versione 4, come lui stesso ci ha detto.

Comunque nel giro di poco tempo MUI ha acquistato fama e un posto di rilievo nel mondo Amiga. Un altro fattore importante conseguito alla sua nascita, è stato una sorta di consacrazione dello shareware. Grazie ad essa è nata infatti la SASG, organizzazione finalizzata alla distribuzione appunto di software shareware. Assieme a MUI, presso la SASG è possibile trovare Magic-Workbench, MagicCX e DFA. SASG sta per Standardized Amiga Shareware Group, ed è nata dall'unione appunto di programmatori shareware, per fornire all'utente, software di ottimo livello ad un prezzo ragionevole ed in maniera sicura. Lo scopo principale di questa organizzazione è quello di garantire l'acquisto dell'utente in modo che questo non abbia dubbi e paure nel momento in cui paga la registrazione. La SASG è nata nel 1994, un anno dopo la prima versione di MUI, da un lato appunto per porre un sigillo di



L'infinita serie di finestre di MUI.



Il programma di preferenze di MUI.

About

Nome prodotto:
MUI (Magic User Interface)

Prodotto da:
Stefan Stuntz

Disponibile presso:
Aminet
SASG: <http://www.sasg.com>
Shareware con registrazione OnLine
Prezzo: DM 30

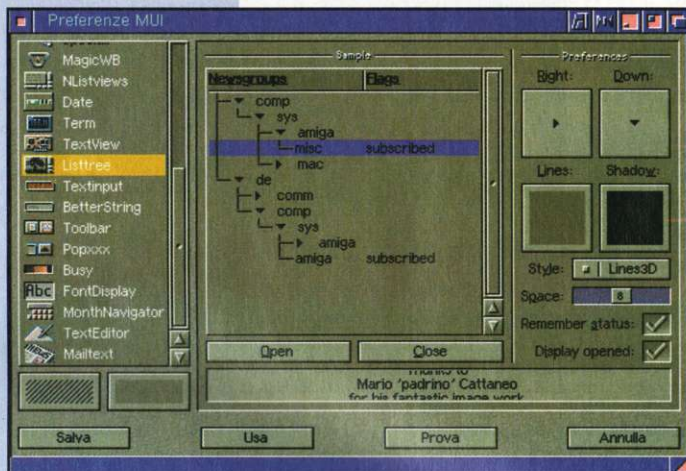
Configurazione richiesta: Un Amiga, OS 2.0+

A favore:
Ottime possibilità di miglioramento grafico e grosse facilitazioni in fatto di GUI per i programmatori.

Contro:
Lentezza e gestione non ottimale del task.

Iscriviti alla mailing list gratuita di EAR
yurex@tin.it

Uno dei tanti plug-in in fase di configurazione.



garanzia su alcuni prodotti, da un altro sotto la spinta del successo di questi, ma principalmente per cercare una via d'uscita dalla crisi cominciata con il fallimento della Commodore.

Pro e contro

MUI è uno di quei casi in cui ci sono molti atteggiamenti contrastanti. Infatti c'è chi la adora e chi vorrebbe poterne fare a meno. Se andiamo bene ad analizzare il panorama degli utenti amiga troviamo che la maggior parte di chi programma o la ritiene la manna dal cielo, vista la facilità con cui si può generare la GUI dei propri programmi (e questo è ampiamente provato dalla presenza di parecchi programmi shareware e anche commerciali, come ad esempio DrawStudio, che la usano) o non la vuole utilizzare per non avere costrizioni che MUI invece impone. Secondo alcuni ci sono dei grossi difetti tra cui il principale è la pesantezza del codice nel gestire la grafica che unita ad un sistema di gestione dei task non ottimale, può creare problemi (ad esempio quando un programma sta operando calcoli intensivi, la GUI non viene ridisegnata, caso molto frequente ad esempio coi browser come Voyager). Un'altra cosa che non piace ai programmatori più fantasiosi è il fatto che la SASG, più che proporre idee le impone. Inoltre c'è sempre quella pur esigua schiera di amighisti super convinti per i quali Amiga è sinonimo di semplicità totale, quindi un sistema grafico come MUI è troppo complicato e di sapore Windowziano. Tutto sommato a nostro parere i pro e i contro si bilanciano abbastanza bene. Forse le ultime versioni di MUI sono veramente pesanti per quanto riguarda la CPU, ma dobbiamo anche considerare che chi oggi usa Amiga per pro-

durre e non solo per giocare, ha all'interno della sua macchina almeno un 68030. Tra i pro, oltre al fatto di fornire strumenti in grado di semplificare notevolmente la vita ai programmatori più pigri, troviamo, come già detto tempo fa parlando del software per migliorare il WB, è un mezzo che permette all'utente finale di modificare quando e come vuole l'aspetto del proprio sistema operativo dando comunque sfogo alla fantasia, cosa che non risulta per niente tanto facile agli utenti Windowze, costretti allo stesso look per il resto dei loro giorni. A nostro parere i plug-in di MUI sono un'ottima cosa. Infatti, nascono dalla specifica esigenza di un programmatore, ma possono poi essere utilizzati da chiunque nelle proprie creazioni e soprattutto a volte hanno effetto su programmi creati precedentemente. Infatti questi plug-in non sono nella directory del programma per cui sono stati installati, ma nel cassetto "LIBS" di MUI, così che sono visibili dal programma di preferenze di qualsiasi applicativo. Gli applicativi che al momento traggono maggior beneficio da questi sono in generale quelli per Internet ed in particolare a nostro parere il favoloso YAM2, al momento in fase di realizzazione (è già disponibile un preview). Comunque, pur essendo liberamente utilizzabile nella versione demo, cosa imposta dal fatto che è necessaria per molti programmi, per potere usufruire di tutte funzioni avanzate, o per alcuni parametri, per potere salvare i cambiamenti, è necessario registrarsi. A nostro parere è consigliabile farlo, in quanto visto che comunque non se ne può fare a meno, è meglio ricavarne più benefici possibili.

Abbiamo fatto qualche domanda a Stefan

EAR:Spiegaci perché ha deciso di scrivere MUI.

Stunz:Prima di MUI ho lavorato ad un progetto chiamato MFR (MagiFileRequester). L'interfaccia di MFR fu costruita solo con il (povero) supporto del sistema operativo di Amiga. Dopo aver speso parecchio tempo nel creare e mantenere una GUI ridimensionabile e font-sensitive, ho deciso di scrivere qualcosa che potesse semplificare questo compito.

All'inizio MUI non doveva essere rilasciata, serviva solo a me per realizzare la GUI di MFR e qualche altro progetto che avevo in mente.

Tuttavia ho subito realizzato quale potenziale potesse avere il nuovo approccio orientato ad oggetti offerto da MUI. Ho mostrato quello che avevo fatto ad alcuni amici che mi hanno convinto ad andare avanti e rendere pubblico quello che avevo fatto.

EAR:Quando hai deciso di rendere pubblica MUI, avresti mai pensato di ottenere un tale successo?

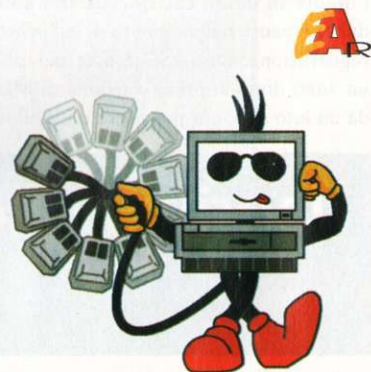
Stunz:Sapevo che MUI era un buon prodotto e che avrebbe semplificato la vita ai programmatori amiga, ma non avrei immaginato che potesse diventare così popolare.

EAR:E per il futuro? Hai intenzione di fare aggiornamenti di frequente o, visto l'alto livello raggiunto da MUI, solo qualcuno?

Stunz:Al momento sto lavorando ad un grosso aggiornamento di MUI con parecchie nuove funzioni e molti miglioramenti.

Conclusioni

Speriamo dunque di vedere al più presto questa nuova versione di MUI e che in essa siano stati migliorati quei punti che la rendono antipatica ad alcuni programmatori. In particolare ci auguriamo una migliore gestione dei task e la maggior velocità dell'engine grafico. Tutto sommato dobbiamo ammettere la grandezza di MUI nonostante i difetti e le critiche.



In collaborazione con l'AGI, ecco il punto sull'attivismo amighista in Italia: servizi, funzioni e caratteristiche.

Non solo usergroup...

di **Giorgio Signori** (yurex@tin.it)

Il fenomeno degli usergroup è uno degli elementi caratterizzanti del mondo Amiga, e, forse per "spirito di sopravvivenza", forse per semplice passione, da anni gli amighisti tendono a riunirsi in gruppi in cui è possibile supportarsi a vicenda (questo avvenne soprattutto negli anni bui dei fallimenti di Commodore ed Escom). E' infatti difficilissimo trovare nel mondo PC o Mac gruppi che nascono proprio allo scopo di confrontarsi ed aiutarsi, mossi solo da una comune passione e da uno spirito sconosciuto al tanto acclamato mondo Wintel. Forse per il Mac il fenomeno non è del tutto sconosciuto, visto l'alone di elitarismo e "aristocrazia informatica" che da anni avvolge il Mac ed i suoi utenti, ma è impossibile paragonarlo allo spirito di aggregazione degli amighisti (ovviamente facendo le debite proporzioni relative alle dimensioni del mercato). E' innegabile, l'Amiga è sempre stato seguito con un certo fanatismo dai suoi più affezionati utenti, gli stessi utenti che non ci hanno abbandonato in questa corsa che prima era per la sopravvivenza, mentre ora è per il ritorno in grande stile della nostra piattaforma, gli stessi utenti che hanno imparato a distaccarsi dalla massa e dalla mediocrità del mercato PC. Va anche detto che i trascorsi di tutto ciò che ruota intorno all'Amiga hanno causato (almeno a mio parere) una certa selezione naturale dell'utenza Amiga, che seppur limitata nel numero, in proporzione si ritrova a questo punto estremamente più evoluta. E' innegabile che la maggior parte di chi ha abbandonato la piattaforma Amiga per il PC rappresentava l'utenza media, il cui modello magari precedentemente possedeva il classico A500 corredato di numerosi dischetti bulk blu dalle etichette scritte a

penna, venduto poi per poche lire prima di comprare un 486/Pentium (più per moda che per altro). Quelli che sono rimasti invece hanno alle spalle diversi anni di esperienza con Amiga e l'informatica, conoscono il proprio sistema, oggetto di continui ritocchi hardware e nel software (workbench & patch in primis). Questa esperienza trova il migliore sfogo negli usergroup, dove gli utenti possono aiutarsi a vicenda, magari avendo in precedenza già incontrato e risolto un problema più o meno comune.

L'Amiga Group Italia

In Italia la massima espressione dell'usergroup è l'Amiga Group Italia (d'ora in poi AGI), un organo che negli ultimi tempi si è saputo adattare alle esigenze dei propri

soci e che al momento vanta una struttura davvero invidiabile. La caratteristica fondamentale dell'AGI (che non ha alcuno scopo di lucro) è infatti l'organizzazione in sezioni su tutto il territorio nazionale, in tutte le regioni è infatti presente almeno una sezione, che tramite un referente che mantiene (ma non solo lui) i contatti (principalmente attraverso internet) con il resto dell'AGI con il quale vengono pianificati ed organizzati i progetti e le numerose attività svolte. Le attività dell'AGI stupiscono per la passione con la quale vengono intraprese, ma allo stesso tempo colpiscono anche per la precisione e l'efficienza, caratteristiche che è difficile ritrovare in contemporanea (di solito l'esuberanza in questo campo porta agli errori), oltre ovviamente all'indubbio servizio che viene fornito alla comunità Amiga italiana. Sulla home page ufficiale dell'AGI, raggiungibi-



Sulla pagina Web sono presenti numerose informazioni sull'AGI.

le all'indirizzo <http://www.amyresource.it/AGI> (occhio alle maiuscole!) è presente un esempio di queste attività, tra le quali spicca sicuramente il lavoro di traduzione in italiano dei comunicati stampa e dei log IRC (ossia tutto quello che viene detto durante le conferenze su internet) delle più importanti manifestazioni Amiga nel mondo. Un altro esempio è stato dato dalla presenza dell'AGI alla scorsa edizio-

ne di Pianeta Amiga, presenza che verrà rinnovata anche per la prossima edizione, dove saranno offerti al pubblico, e gratuitamente, servizi di indubbia utilità. Insomma, è proprio necessario dire che l'AGI rappresenta una realtà invidiabile per la comunità italiana Amiga, visto l'impegno, la dedizione e l'efficienza con cui vengono svolti tutti i compiti prefissati. L'iscrizione all'AGI è aperta a tutti coloro

che pensano di poter fare qualcosa per Amiga in Italia, basta contattare il referente della sezione geograficamente più vicina, che potrà fornire nei dettagli tutte le informazioni richieste, ma un'occasione per iscriversi sarà anche Pianeta Amiga 98, se state leggendo queste righe durante lo svolgimento della manifestazione, non esitate a raggiungere al più presto il banchetto dell'AGI!



I referenti di Amiga Group Italia

Ecco la lista di tutti i referenti dell'AGI, a cui è possibile rivolgersi per ottenere maggiori informazioni sulle singole sezioni o per iscriversi all'AGI. Ricordiamo che la nascita di nuove sezioni potrebbe comportare modifiche di questa lista, che è comunque presente sulla home page di AGI.

AREZZO

Mirko Lalli
mkl@ats.it
mirko.lalli@usa.net
Vecchia Aretina 64 (Montalto)
52020
Pergine Valdarno (AREZZO)
Tel. 0338-7990972 (GSM/SMS)

ASCOLI PICENO

Mattia Cococcioni
mattia@sapienza.it
Viale Cavallotti, 31
63017, Porto San Giorgio (AP)
Tel. 0734-676763

BOLZANO

Ferdinand Tavernini
ftavernini@dnnet.it
Tel. 0473-621272
Tel. 0473-620205

CAGLIARI

Francesco Leoni
zitzu@freemail.it
fleoni@usa.net
Vico Garibaldi, 7
09127 Cagliari
Tel. 070-663407

CANTON TICINO

Amiga Club Ticino
Stefano Casalnuovo
steno@ticino.com

CATANIA

Vittorio Maffi
maffiv@calatinoit
Tel. 0338-9119564

FORLÌ

Paolo Baruffini
agifo@freemail.it
2:332/405.19
<http://come.to/baruffa/>
Tel. 0543-473227
Tel. 0330-748529

GENOVA

Daniele Franza
franza@aleph.it
<http://www.aleph.it/~franza>
Via Sant'Elia 204/4
16153 Genova GE

Tel. 010-6516297

GORIZIA

Roberto Braidotti
braidotti@uniud.it
link@bbs.cc.uniud.it
Via Isonzo, 15
34070 - Mossa (GO)
Tel. 0481-80449

L'AQUILA

Gabriele Santilli
giesse@arc.it
santilli@ing.univaq.it
<http://www.geocities.com/SiliconValley/Bay/1839>
viale Kennedy 39
67030 Roccasale (AQ)
Tel. 0864-271840
Tel. 0338-8436797

LIVORNO

Alessandro Marzini
a.marzini@iol.it
Via Svevia, 8
57128 LIVORNO
Tel. 0586-862344
Tel. 0347-7687788

LUCCA

Fabio Stefani
stefani@versilia.toscana.it
via Osterietta 74
55045 Pietrasanta Lucca
Tel. 0584-790225 (casa e fax)

MASSA-CARRARA

Fabio Benedetti
seldon@tirreno.it
Tel. 0585-830497

MESSINA

Giuseppe Ammendolia
ryuga@usa.net
Ctr. Marge 36
98164 Torre Faro (ME)
Tel. 0347-6958567

MILANO

Marco Fornier
astonmartin@geocities.com
v35@usa.net
Tel. +32-75-750931

NAPOLI

APU - Amiga Professional Users
Alfredo D'Angelo
nw0373@mbox.netway.it
Cas. post. N.134
80022 Arzano (NA)
Italia

Tel. 081-7314158 (18:30 21:30)
Tel. 0330-870825 (18:30 22:00)

NOVARA

Amiga Blast Team
Fabio Rotondo
fsoft@intercom.it
Fabio Rotondo@deagostini.it
fsoft@hotmail.com
<http://www.intercom.it/~fsoft>
C.so Vercelli 9
28100 Novara
Tel. 0321-459676 (casa)
Tel. 0321-424272 (ufficio)
Tel. 0338-7336477 (GSM)

PADOVA

Stefano Peruzzi
steve@indigo.farma.unimi.it
<http://www.geocities.com/CapeCanaveral/6070/index.html>
Tel. 049-8642711

Claudio Zanella
czanna@tin.it
Tel. 049-604488

PALERMO

Enrico Altavilla
lowlevel@writeme.com
P.zza Diodoro Siculo 9
90141 Palermo
Tel. 091-346820

PERUGIA

Luca Truffarelli
luca@krenet.it
Via T. Tittoni, 51
06143 S. Marco - Perugia
Tel. 075-45294

PIACENZA

Alessandro Gerelli
a.gerelli@usa.net
Tel. 0523-458830

REGGIO EMILIA

Moreno Magnani
moreno@mclink.it
42020 Rivalta (RE)
Tel. 0522-569595

ROMA

Francesco Celli
mc3510@mclink.it
Tel. 06-6627667
(voce 15-20 BBS 20-8)

Filippo De grada
felipe.degr@flashnet.it
Tel. 06-5651515
Tel. 0347-3313822

SALERNO

Antonio Cervo
acervo@oneonline.it

via venere, 4
84043 Agropoli (SA)
Tel. 0974-821521
TARANTO
Nicola Pagani
amigos@planio.it
<http://www.amyresource.it/AGI/>
Tel. 099-4535385

TERAMO/PESCARA

Angelo Semerano
anetrose@interbusiness.it
Via Accolle, 2
64026, Roseto degli Abruzzi (T)
Tel. 085-8941803 (ore pasti)
Tel. 085-8931075

TERNI

Andrea Bovo
bovos@orvienet.it
G. Salvatori 13
05019 Orvieto (TR)
Tel. 0763-300829

TREVISO

Alessandro Pellizzari
alep@tvol.it
31044 Montebelluna (TV)
Tel. 0423-859028

TRIESTE

Dario Manzoni
dmanzoni@spin.it
<http://www.geocities.com/Area51/1739/>

UDINE

Luca Danelon
danelon@interlandsrl.it
www.amyresource.it
Tel. 0432-575098

VERONA

Ciro Nigri
nikocyn@sis.it
adamello 3
37036 S. Martino B. A.
(VERONA)
Tel. 045-991235

Tutti i referenti hanno espressamente autorizzato la pubblicazione su EAR dei propri dati. Enigma Amiga Run e Gr. Edizioni non si assumono alcuna responsabilità sulla veridicità dei dati forniti da AGI.

Impressioni su Windows 98

di Marco Milano (maestro@tnt.it)

Tre anni fa, in occasione del lancio di Windows 95, scrissi un articolo dal titolo "Impressioni su Windows 95", in cui il grande passo fatto dalla Microsoft sostituendo alla GUI "finta" di Windows 3.1 un sistema operativo "vero" (anche se internamente "segretamente" basato sul vecchissimo DOS) si muoveva decisamente in direzione dell'usabilità e della potenza del nostro caro Workbench.

Come infatti molti lettori non sapranno, sino a Windows 3.11 l'oggi celeberrima ed effettivamente molto valida interfaccia creata da Bill Gates era qualcosa di "inguardabile": schermi monocolori sui quali apparivano orribili icone rappresentanti non file, directory o dischi, ma "gruppi", pseudo-finestre che non erano directory, ma contenevano collegamenti da cliccare per far partire i programmi. Per gestire i file c'era un'utilità separata, il "File Manager", che era una sorta di Directory Opus col mal di pancia (forte). Per cambiare risoluzione si doveva riavviare il sistema, impensabile avere più schermi a risoluzioni diverse, come su Amiga dal 1985.

Con Windows 95 invece appare un vero Desktop, con icone rappresentanti i drive, cartelle stile Macintosh che rappresentano le Directory, cliccando le quali si aprono finestre con icone rappresentanti i file: come in un sano Workbench Amiga. E poi c'è il "Plug&Play", ovvero un Autoconfig in embrione, che finalmente riconosce molte (mai tutte) schede e le configura senza spostare jumper o impazzire con l'assegnazione delle limitate risorse di un computer dagli schemi obsoleti, reso attuale solo dall'aumento mostruoso della velocità dei processori. Windows 95 in molte cose superò il Workbench (soprattutto nella bellezza dei menu a discesa e nell'uso del tasto destro per menu "contestuali"), ma ancora non era in grado di avere più schermi a risoluzioni diverse, per cambiare la risoluzione dello schermo si doveva resettare il computer, ed il celebre menu "Start" si è dimostrato molto scomodo rispetto ad una bella icona cliccabile sul Desktop.



Allora le conclusioni furono che in alcune cose Amiga aveva ancora la supremazia, ma che il "sorpasso" stava per avvenire, anche se per avere un'interfaccia scorrevole Win95 necessitava di decine di Mbyte di RAM e di almeno un Pentium. Oggi, con il lancio di Windows 98, il passo è certamente più breve, ma l'interesse destato nella comunità informatica mondiale è sempre altissimo, e noi non possiamo ignorarlo, tanto più che chi lavora seriamente con Amiga è costretto quasi sempre a scambiare file con i diffusissimi PC o addirittura a lavorare un po' su Amiga e un po' su PC (pensiamo al lavoro in ufficio, sempre condotto con PC o al massimo Macintosh, portato a casa per continuarlo su Amiga). Dunque anche gli amighisti più sfegatati possono trovare utile uno sguardo "al di là della siepe", che oltretutto non è certo tutto rose e fiori per la megacompania capitanata da Bill Gates! Infatti mentre la Microsoft sviluppava Windows 98 l'Amiga si è evoluto, con interfacce potentissime (MagicWB), e grazie alle capacità emulatorie di Amiga esistono da tempo utility che imitano perfettamente l'interfaccia di Windows 95 su Amiga.

Vediamo dunque cosa offre di nuovo

Ecco qua... al modico prezzo di 5 Amiga 1200 abbiamo comprato una macchina per far girare Win98 in modo decente... si tratta di un Pentium II 300 con SVGA 3D. Infondo in redazione siamo un po' masochisti...

Windows 98 rispetto alla versione di tre anni fa, e se il "sorpasso" è ormai avvenuto o siamo ancora in testa.

Windows 98 tenta il sorpasso

La caratteristica più innovativa di Win98 è l'integrazione con Internet: grazie all'Active Desktop è possibile avere direttamente sullo sfondo del Desktop (il Workbench di Windows) degli oggetti attivi collegati ad Internet. Ad esempio è possibile far scorrere in una zona dello schermo le quotazioni azionarie o le notizie di un'agenzia di stampa, aggiornate in tempo reale tramite il Web. Si tratta certamente di una tecnologia potente e dai risvolti ancora inesplorati, ma per ora i siti italiani che forniscono queste informazioni si contano sulle dita di una mano. L'effetto più evidente dell'Active Desktop è un dimezzamento della velocità rispetto al Desktop "standard", ovvero è necessario avere un Pentium II per non avvertire il rallentamento.

La barra di "Start" è ora più configurabile e risulta più utile, ma ancora non è possibile trascinare un file su di essa e vederlo caricato in un programma che sta già girando in background. » stata

aggiunta la possibilità di personalizzare nuove barre di menu ed aggiungerle al desktop. Noi possiamo farlo da tempo grazie a MagicWB.

Altra grande innovazione è la "FAT32": si tratta di un modo di scrivere i dati sugli Hard Disk che non spreca il 20% dello spazio disco in partizioni grandi, come faceva la vecchia FAT16. Triste che sino ad oggi tale spazio sia stato sprecato come niente fosse.

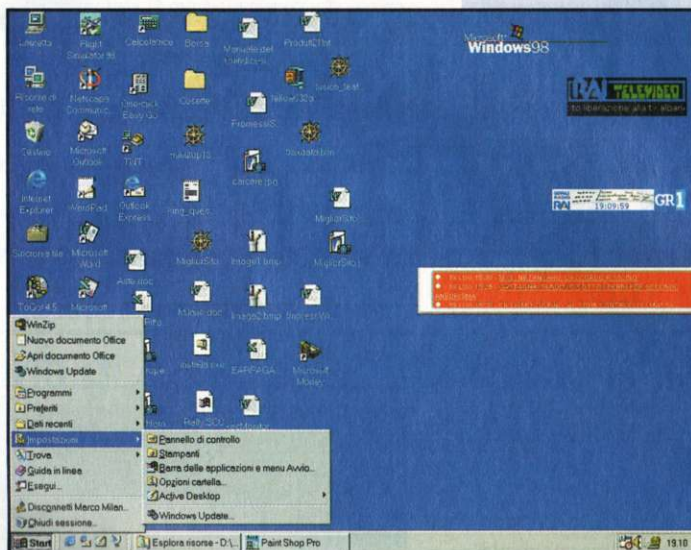
Ora le icone delle directory hanno un look più attraente, utilizzando 65.000 colori. Peccato che le possibilità di personalizzazione non arrivino nemmeno vicino ad alcune GUI disponibili per Amiga! Altra innovazione è la possibilità di vedere il proprio disco rigido come se fosse un sito Web, cioè cliccando una sola volta invece che due su file e directory, ed utilizzando sfondi anche animati per ogni finestra di directory. Quest'ultima possibilità è molto interessante: si potrebbe scegliere uno sfondo diverso a seconda dell'argomento della directory, ad esempio l'immagine di Leopardi per la directory delle nostre lettere, quella di Chopin per la directory dei file MIDI, quella di Dalí per la directory dei file grafici... carino. Sul fatto di eliminare il doppio clic invece, va detto che una statistica ha rivelato alla Microsoft che la cosa più difficile per molti utenti di Windows è proprio cliccare due volte. Begli utenti che hanno!

Altre utility o migliorie sono addirittura ridicole, come la possibilità di visualizzare date oltre il 2000 (ci avevamo già pensato alla nascita dell'AmigaOS, grazie!), il controllo dei file di sistema (non si accorge di modifiche anche pesanti), il nuovo "Scripting Host" (una brutta copia di AReXX già presa di mira dagli autori di virus per formattarci il disco mentre prendiamo il caffè), ed il supporto per molte più schede e periferiche "Plug&Play" (ricordate sempre che noi infiliamo la scheda e non ci pensiamo più). Utile invece il supporto dei DVD, che si stanno lentamente diffondendo al posto dei CD-ROM.

Concludendo

"Grappa Bocchino sigillo nerooooo... " Scherzavo.

Le conclusioni sono già davanti a voi: a parte l'Active Desktop con i "canali", utili solo a chi è permanentemente collegato a Internet, e la possibilità di esplorare l'Hard Disk come se fosse su Internet, di dubbia utilità ma assente su Amiga, le altre "novità" di Windows 98 non sono gran cosa, quasi tutte erano già disponibili



Windows 98 con l'Active Desktop attivato: i "Canali" con notizie ed informazioni appaiono direttamente sul Desktop, e vengono aggiornati automaticamente via Internet. Notare anche le nuove icone a 65.000 colori e la migliorata barra di "Start".



MagicWB su Amiga: molto più elegante e veloce, con barre di icone personalizzate dalla grafica raffinata invece della barra di "Start" (volendo si può avere anche quella). Niente attività Internet automatica, ma molta più usabilità per i compiti di un Sistema Operativo, schermi multipli, occupazione di memoria ridotta...

li su Amiga, e se alcune di esse superano le possibilità del nostro Workbench, basta passare ad una interfaccia più evoluta, come MagicWB sotto MUI, per avere le stesse possibilità di configurazione (anzi molte di più), lo stesso aspetto grafico con sfondi e icone multicolore (anzi di più), gadget più usabili come i radio-button, finestre con menu a "schedario" come in Windows, barre di icone e menu a discesa dove vogliamo, ed il tutto occupando sempre dieci volte meno RAM di Windows ed utilizzabile anche su processori obsoleti come un 68020. E Windows 98 non è ancora in grado, dopo 13 anni dal lancio di Amiga, di aprire più schermi a risoluzioni diverse!

Windows 98 costa ben 480.000 lire, ma la cosa impressionante è che l'aggiornamento da Win95 costa ben 240.000 lire, da

versare per avere migliori così poco significative, cui vanno aggiunte altre 120.000 lire per il pacchetto "Plus", ovvero utility varie che invece di essere inserite subito vengono tenute fuori per poter fare altri soldi.

Finiamo dunque con lo stesso amaro pensiero di tre anni fa: se solo i geni dell'Amiga avessero avuto alle spalle la potenza economica di Bill Gates, oggi il mondo "parlerebbe Amiga"!



Nel lontano 1990 a me e ad altri due miei amici venne l'idea di costruire un modellino con le costruzioni LEGO e di animarlo con un Commodore 64. I tempi poi cambiarono: dal C64 passammo all'Amiga ed infine la messa a punto definitiva e la conclusione del progetto per il mio esame di Calcolatori Elettronici...

Un robot di Lego agli ordini di Amiga

di Alessio Cappelli

Questo articolo inizia con quella che in molti altri è la fine: è doveroso, prima di iniziare l'esposizione, che ringrazi gli iniziali coautori di questo progetto: Massimo Tofani e Raffaele Cingottini. Se oggi posso raccontarvi tutto questo, gran parte del merito è loro.

Alcuni mesi fa, lessi su un settimanale che la LEGO, i cui giochi di costruzioni sono famosi in tutto il mondo, era approdata all'informatica con un nuovo "pezzo" da aggiungere alla collezione: un controllore hardware da collegare al computer che permetteva di azionare i motori dedicati, con memorizzazione delle varie sequenze di attivazione e successivo playback. Il tutto ovviamente per PC/Windows e al prezzo di svariate centinaia di migliaia di lire... e allora... perché non mostrare quello che noi avevamo fatto con le

stesse LEGO, i nostri fidi Amiga, l'ARexx (ovviamente!) e per molte migliaia di lire in meno?

Il modello

La prima incarnazione del modellino da animare fu un dinosauro, per altro molto carino: "vive" ancora, mezzo sepolto dalla polvere, su uno scaffale in camera mia. Visto però che il progetto fu finalizzato ad un esame universitario, mostrare il vecchio dinosauro sarebbe stato poco significativo, visto il suo originale fine ludico, quindi con il professore decidemmo di orientarci verso un soggetto, in cui fosse più chiara l'utilità dell'interazione uomo-computer-meccanica.

Il nuovo automa fu un plotter. Non fu difficile costruirlo, vista la mia ventennale espe-

rienza di costruzioni LEGO, e soprattutto considerata la loro versatilità: un insieme di componenti, la serie Technics, mette a disposizione ingranaggi, alberi, giunti cardanici, e simili elementi meccanici ed in più motori elettrici alimentati a batterie a 4.5 V.

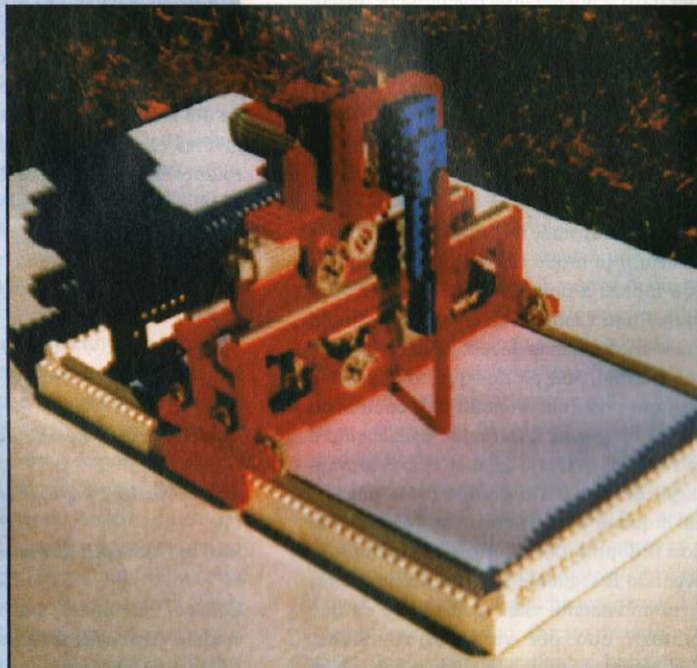
Su di un piano di linoleum, utilizzato per evitare la classica rugosità delle superfici LEGO, si trova un foglio di carta in formato A4. Al di sopra, incernierato su due guide a cremagliera, scorre il braccio che sorregge il pennino, che nel nostro caso è un semplice pennarello per scrivere. Ci sono poi tre motori che controllano i movimenti del pennino: il primo si occupa di far scorrere il braccio meccanico sulle cremagliere, in direzione Nord - Sud. Un secondo motore controlla i movimenti in direzione Est - Ovest, ed un terzo ha il compito di alzare ed abbassare il pennino rispetto al foglio, per decidere se scrivere o no.

La semplicità della realizzazione, ovviamente, implica anche alcuni limiti nella resa finale: si possono tracciare solo linee orizzontali, verticali ed oblique ad inclinazione fissa. Questo perché i motori LEGO sono a velocità costante e non consentono quindi il tracciamento di linee curve. Tuttavia ciò è sufficiente al nostro scopo.

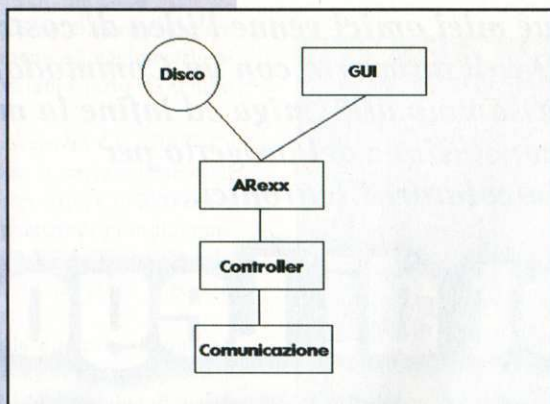
L'Amiga

Fui un po' imbarazzato quando dissi al professore che il software girava su una macchina che non era quella che ovviamente si aspettava lui, cioè un MS - DOS compatibile, ma era un semplice Amiga. Il mio interesse per la computer grafica mi aveva orientato verso la scelta di quest'ultimo tipo di elaboratori anziché su altre piattaforme, giudicate più "professionali". Inoltre la relativa facilità di programmazione, soprattutto lavorando in linguaggio C, è stata un'ottima spinta per imparare anche a programmare e di qui a realizzare personalmente il software di

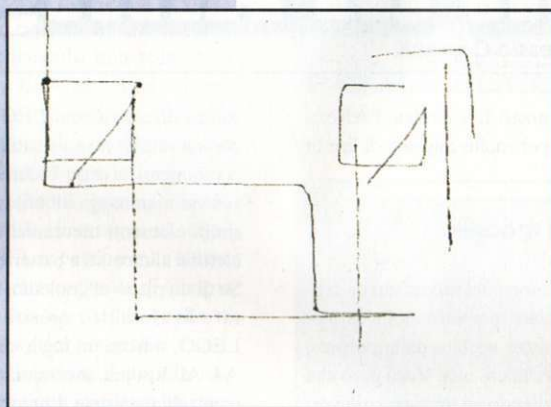
Ecco il plotter in tutto il suo splendore! Nonostante le arrabbiate per farlo funzionare, rivederlo è sempre una grande soddisfazione.



La struttura dell'applicazione: i comandi impartiti dall'interfaccia grafica vengono convertiti in comandi ARexx e passati al controller.



Il risultato finale: alcuni tratti disegnati con il plotter. La qualità non il massimo, però questo è solo un prototipo.



gestione di quello che è stato chiamato per anni (dal 1990) progetto "LEGOMotion". Con il tempo, sia acquistando una più approfondita e recente documentazione, i famosi AMIGA ROM Kernel Reference Manual, sia applicandomi di più verso la programmazione, sono riuscito a raggiungere un livello di raffinatezza di programmazione abbastanza più alto di quello del 1990, quando iniziai LEGOMotion la prima volta. Inoltre, oggi che sono passato degli anni, anche da quell'esame, e che la situazione riguardo Amiga è tutt'altro che chiara, questo progetto assume un'importanza strategica nel campo delle possibilità di questa macchina che molti vorrebbero vedere affondare definitivamente.

L'hardware

Una volta scritto il software e costruito il modellino, rimane il problema del collegamento. In altre parole bisogna "uscire" dal calcolatore e comandare i motori. L'hardware di interfaccia è specifico, e deve essere costruito su misura. La versione che correntemente sto usando è stata realizzata da uno studente di ingegneria della mia stessa facoltà, e si presenta come un parallelepipedo di metallo di circa 15 cm. 9 cm. 16 cm. di profondità. Sulla faccia rivolta verso l'utente sono presenti un interruttore on/off e 6

LED rossi che indicano l'attività dei motori. Sono 6 perché tale è il numero massimo dei motori che è possibile utilizzare con tale interfaccia. Tuttavia il numero di motori che è possibile collegare ed usare è un argomento delicato del quale parlerò più approfonditamente in seguito.

Nel retro si notano invece la presa di corrente che alimenta i motori e la scheda stessa, il cavetto in piattina che va collegato alla porta parallela Centronics dell'Amiga ed i morsetti di alimentazione dei motori.

Il problema dell'alimentazione

Il primo automa, il dinosauro, era stato costruito in modo che potesse funzionare con motori a polarizzazione fissa. In altre parole tutti i movimenti rotatori dei motori erano trasformati in lineari, in modo da essere ripetitivi. Nel plotter questo approccio non era possibile, a meno di 2 complicati artifici meccanici: linearizzare ugualmente il movimento rotatorio dei motori, con lo svantaggio di avere dei bracci di enorme lunghezza, e quindi un ingombro notevole, oppure con il doppio dei motori per movimento secondo il seguente schema. Come detto, ogni movimento viene controllato da due motori, uno per verso di rotazione. Ovviamente se entrambi i motori sono collegati al meccanismo e uno dei due è attivo,

l'altro subisce un movimento passivo che, in virtù della sua struttura, lo fa funzionare da generatore di tensione, con la possibilità che questa tensione, diciamo "parassita", rientri nell'interfaccia, danneggiandola. Tale problema sarebbe potuto essere risolvibile con un sistema di mutua esclusione meccanica sui motori, peraltro complicato da pensare e da realizzare, considerando anche l'ingombro che probabilmente avrebbe dato. Da queste precedenti considerazioni risultava chiaro che l'hardware del vecchio LEGOMotion non era sufficiente allo scopo, quindi, insieme ad un altro mio amico abbiamo pensato ad un modo per poter cambiare la polarità dei motori senza staccare le spinette, anche se così si è resa necessaria la riscrittura del software, che altrimenti non sarebbe stato in grado di gestire il nuovo hardware correttamente.

Gli alternatori di tensione

Il problema è stato risolto inserendo tra l'uscita dell'interfaccia ed i motori alcuni alternatori di tensione che fossero in grado di cambiare la polarizzazione dei motori stessi. Ogni alternatore è costituito da un relé a doppio scambio a 5 V, ai quali piedini sono collegate due coppie di morsetti positivo-negativo che provengono da altrettante coppie di uscita dell'interfaccia principale. A sua volta, il relé presenta in uscita una coppia di morsetti ai quali va finalmente collegato il motore, tramite le spinette dedicate della LEGO.

Lo scopo di tutto ciò è quello di ottenere una struttura che realizzi la seguente funzione logica. Supponiamo di indicare con il simbolo "1" la presenza di una tensione sui morsetti di uscita dell'interfaccia principale e con il simbolo "0" una tensione nulla. Inoltre indichiamo con "+1" la tensione di uscita diretta, che corrisponde ad un certo senso di rotazione del motore, e "-1" la tensione di uscita inversa che corrisponde all'altro senso di rotazione. Il relé produce il risultato illustrato nella seguente tabella di verità:

U1	U2	UA
0	0	0
0	1	+1
1	0	-1

U1:

Stato dell'uscita 1, ingresso 1 dell'alternatore

U2:

Stato dell'uscita 2, ingresso 2 dell'alternatore

UA:

Stato dell'uscita dell'alternatore

Come si può notare, usando due uscite dal modulo principale, si ha una sola uscita dal relé, ma con un insieme più ricco di simboli: "0" che vuol dire "motore fermo", "+1" che

vuol dire "motore in un verso" e "-1" che vuol dire "motore nell'altro". Va posta attenzione al fatto che nella precedente tabella non è riportata la combinazione "11" e il relativo valore di uscita. Questo perché, a seconda della realizzazione del circuito, in questo caso con i relé, tale combinazione può essere fatale all'interfaccia oppure può essere processata come la combinazione "00" che ha l'effetto di fermare completamente il motore. Tuttavia questo argomento e la relativa implementazione verranno approfonditi con maggiori dettagli nella paragrafo relativo alla comunicazione.

L'hardware in dettaglio

Passiamo ora a vedere in dettaglio come funzionano i componenti hardware aggiuntivi, interfaccia e alternatori. Iniziamo dall'interfaccia. Lo schema elettrico dell'interfaccia che va collegata con l'Amiga è mostrato nella relativa figura.

Si notano, sulla destra, gli otto ingressi, dei quali in realtà ne vengono utilizzati solo sei, che, a seconda delle attivazioni, mettono sotto tensione le relative coppie di morsetti di uscita. La logica di controllo è gestita da due circuiti integrati CD 4016, che svolgono la funzione di attivatori nel seguente modo: l'emettitore di ogni transistore è polarizzato a +5V, e quando l'interruttore, schematizzato in figura e realizzato con il suddetto integrato, viene chiuso, passa corrente nella base dello stesso transistore che va in saturazione e si ha passaggio di corrente nel collettore: il led in uscita si accende e la relativa coppia di morsetti viene messa sotto tensione.

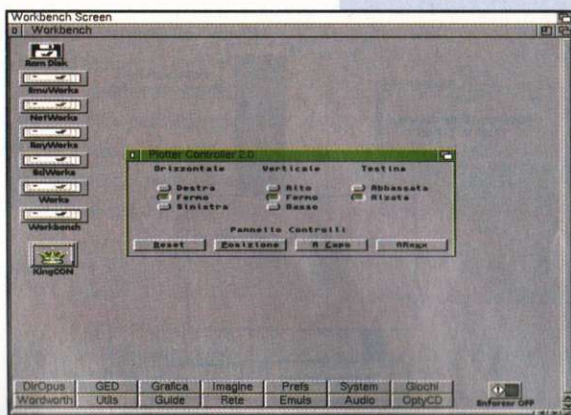
L'intero circuito è alimentato con la tensione di rete di 220V che viene opportunamente trasformata nei richiedi 5V.

Anche qui un led indica se il circuito sia operativo o meno. Tutti i transistori presenti nel circuito sono dei BD437, le resistenze sono da 100 ohm, i diodi 1D4007, i condensatori da 100 nF. Gli alternatori, come detto prima, sono semplicemente tre relé a doppio scambio a 5 V che vengono pilotati dalle uscite dell'interfaccia principale.

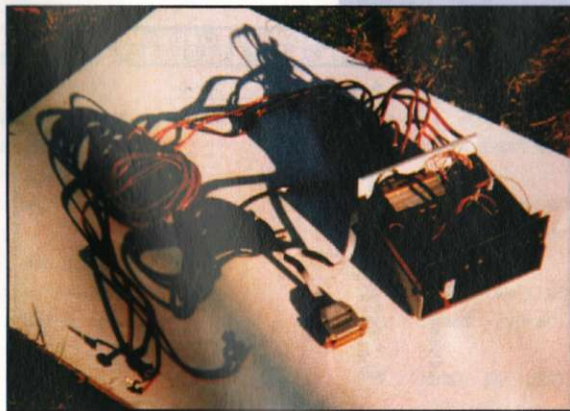
Il software

Il software è forse l'aspetto più interessante di tutto il progetto. Tramite il programma di gestione, il driver, vengono controllati i movimenti dei motori, sia in modo diretto, con gli strumenti messi a disposizione dall'interfaccia grafica, oppure in modalità batch, attraverso un'interfaccia Arexx.

Il driver del plotter è semplicemente un'applicazione Amiga che pilota direttamente l'hardware, in particolare si occupa di inviare i bytes di dati alla porta parallela della macchina. Il programma può considerarsi suddiviso logicamente in quattro sezioni. La prima



L'interfaccia grafica del controller.



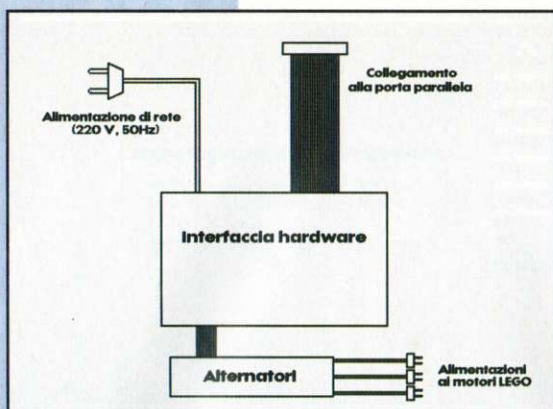
L'interfaccia con tutti i suoi cavetti.

si occupa di gestire i comandi impartiti direttamente dall'utente all'applicazione tramite l'interfaccia grafica che rappresenta il front-end dell'applicazione. La seconda è l'interprete ARExx che riceve i messaggi della GUI e dell'utente, quando quest'ultimo opera in modo batch o tramite una shell. Questo modulo si occupa di dialogare con il controller, il terzo modulo, che comanda direttamente l'hardware tramite le chiamate alle routine di comunicazione dell'ultimo modulo. Il tutto è riassunto nella relativa figura. Per comodità di realizzazione i primi tre moduli sono stati scritti in linguaggio C, l'ultimo, invece, per la necessità di interagire con i registri della macchina fisica, è stata scritta in linguaggio Assembler 68000.

A questo punto è necessaria una breve digressione per spiegare il motivo di queste scelte. In ambiente Amiga è possibile utilizzare due sistemi quando si deve comunicare con l'hardware della macchina. Il primo, consigliato dalla Commodore, è quello di utilizzare le funzioni del sistema operativo, i cosiddetti device, cioè i dispositivi, tra cui figurano, ad esempio, il serial.device per la gestione della porta seriale RS232, il parallel.device, per la porta parallela Centronics, il timer.device, che gestisce l'orologio interno, l'input.device per il dispatching generale dell'input e via di seguito. Questo metodo permette di utilizzare le periferiche lasciando al sistema operativo stesso il compito di andare

a leggere e scrivere sui registri delle porte, con l'ovvio vantaggio di essere indipendente dal modello di calcolatore Amiga sul quale si sta lavorando. Rappresenta il modo "pulito" di fare le cose. Inoltre i device tengono costantemente sotto controllo lo stato del dispositivo fisico, permettendo così gestire correttamente anomalie di funzionamento, errori operativi dell'utente e la sincronizzazione delle comunicazioni. Il secondo modo per interagire con l'hardware è scrivere direttamente nei registri della macchina, tramite l'assembler. Questo metodo è sconsigliato perché non ci sono garanzie che da una revisione all'altra della macchina stessa, addirittura rimanendo sullo stesso modello, le stesse porte di controllo rimangano nelle stesse locazioni di memoria. Questo per le esigenze dell'Amiga di essere una macchina completamente multitasking. Tuttavia questo modo di lavorare è "tollerato", a meno di preoccuparsi da parte del programmatore di avere l'accesso esclusivo alla risorsa fisica che vuole utilizzare, nel nostro caso la porta parallela. La mia scelta è ricaduta su questo secondo modo di lavorare per due motivi: il primo perché essenzialmente l'approccio è più facile, il secondo perché l'hardware a disposizione non è raffinato al punto tale di comunicare gli errori e tutti i dati delle strutture di controllo del parallel.device, che quindi occuperebbero memoria e sarebbero sostanzialmente inutilizzati. Per quanto riguarda la

Lo schema logico dell'hardware di comunicazione.



La piedinatura della porta parallela di Amiga, con la descrizione di tutti i contatti.

Pin	Name	I/O	Descrizione
1	AST PROBE	O	Strobe
2	DC	I/O	Data Bit 0 (LSB)
3	D1	I/O	Data Bit 1
4	D2	I/O	Data Bit 2
5	D3	I/O	Data Bit 3
6	D4	I/O	Data Bit 4
7	D5	I/O	Data Bit 5
8	D6	I/O	Data Bit 6
9	D7	I/O	Data Bit 7 (MSB)
10	JACK	I	Acknowledge
11	BUSY	I/O	Busy
12	POUT	I/O	Paper Out
13	SEL	I/O	Select
14	+5V PULLUP	—	+5V DC (10 mA)
15	n/c	—	—
16	RESET	O	Reset
17	GND	—	Signal Ground
18	GND	—	Signal Ground
19	GND	—	Signal Ground
20	GND	—	Signal Ground
21	GND	—	Signal Ground
22	GND	—	Signal Ground
23	GND	—	Signal Ground
24	GND	—	Signal Ground
25	GND	—	Signal Ground

compatibilità con l'hardware del calcolatore, la Commodore garantiva che sulle macchine tuttora esistenti il chip set era compatibile al 100% con se stesso. Quest'ultima affermazione può sembrare paradossale con quanto detto prima. Effettivamente è una regola da seguire scrupolosamente quella di non fare assunzioni sul significato delle varie locazioni di memoria, ma il discorso si riferisce in maniera più rigorosa alle aree di memoria del sistema operativo e un po' meno all'hardware. La strada scelta è stata quindi la seconda, con tutte le precauzioni del caso. La sezione del codice per l'interfaccia utente usa, dal punto di vista grafico, gli strumenti standard messi a disposizione dall'Amiga: finestre, menu e gadget di vario tipo. Una funzione che contiene un ciclo infinito in attesa passiva si occupa di intercettare i messaggi prodotti dall'utente che arrivano alla message port del programma e li interpreta: a seconda che sia stata attivata una voce da menu, o si sia premuto un gadget viene eseguita l'azione o le azioni corrispondenti. Nel caso si tratti di un comando per i motori, vengono attivate le funzioni di comunicazione con i relativi parametri. Se si tratta di un comando per la gestione del programma stesso, tipo la richiesta di informazioni, o la chiusura dell'applicazione, viene data una risposta all'utente; se viene richiesta l'attivazione del modo macro, che permette di

memorizzare, registrare e richiamare sequenze di comandi, viene chiamata la funzione di interprete di messaggio, e quella di scrittura in un buffer temporaneo in RAM. Se invece viene eseguita una macro precedentemente registrata, il programma si porta in modalità di funzionamento batch, tramite il linguaggio ARexx.

Il modo di funzionamento diretto

Il modo di funzionamento diretto prevede che sia l'utente a controllare manualmente il plotter tramite il pannello di controllo dell'applicazione. Come si può vedere dalla relativa figura, i tre motori del plotter sono controllati da altrettante schiere di gadget radio button, cioè ad attivazione mutuamente esclusiva. Sia per il motore orizzontale che per quello verticale il controllo avviene tramite due schiere di tre ciascuna bottoni che permettono di muovere il pennino nelle quattro direzioni cardinali. Lo stato del pennino, se in scrittura o meno, è controllato dai bottoni della terza schiera, che, come si legge dalle etichette, hanno il compito di alzarlo, rendendo quindi inattiva la penna, o di abbassarlo, per tracciare le linee. Queste ultime due azioni sono temporizzate, cioè il motore viene attivato e spento automaticamente dopo il periodo di tempo necessario

per completare lo spostamento del pennino. Questa funzione di temporizzazione è realizzata tramite la funzione Delay() della dos.library del kernel Amiga, che permette di bloccare il processo che l'ha invocata per il lasso temporale specificato come argomento.

Nello spazio in basso si vedono quattro gadget di tipo button. Il primo, che porta l'etichetta Reset serve a interrompere immediatamente l'erogazione di corrente ai motori in caso di sovraccarico o di malfunzionamenti del plotter. Ovviamente questa è una misura drastica da prendere solo in casi estremi, visto che all'invocazione vanno persi tutti i dati sul tracciamento temporale della posizione del pennino. Il secondo bottone, Posizione, serve a spostare il pennino alla posizione desiderata, che viene introdotta tramite un apposito pannello e va espressa in centimetri. Il terzo, A Capo, si usa per riportare il pennino nella posizione di partenza, in alto a destra. Infine, l'ultimo, ARexx, serve per richiamare dal disco ed eseguire una macro di comandi ARexx, portando così il programma in modo di funzionamento batch. C'è poi una serie di menu le cui voci servono per registrare macro, avere informazioni e chiudere l'applicazione.

Il modo batch

Il funzionamento in modo batch si basa essenzialmente sulla lettura ed interpretazione, da parte dell'applicazione stessa, di uno script di comandi ARexx. Una volta terminata l'esecuzione della macro, il programma torna a funzione normalmente nel modo diretto. Come detto precedentemente, il modo batch può essere attivato tramite il gadget ARexx nell'interfaccia grafica dell'applicazione. Si aprirà un pannello di ricerca file che chiederà il percorso ed il nome della macro da eseguire e la eseguirà. Durante il funzionamento in modo batch gli elementi di controllo dell'interfaccia stessa dell'applicazione si "oscureranno", in modo da essere inattivabili. Questo sia per non interferire con lo svolgimento della macro stessa e sia, conseguentemente, per non perdere informazioni sulla tracciatura temporale dei motori. Esiste tuttavia un ulteriore modo per entrare in modo batch. Dal momento che le macro non sono altro che script ARexx in formato ascii puro, e quindi scrivibili anche con un semplice text editor, basta utilizzare il comando DOS "rx", dopo essersi assicurati che l'applicazione non sia già in modalità batch, pena malfunzionamento e possibile blocco del sistema. In questo modo, il comando rx si farà carico di prelevare la macro dal disco e mandarla all'ARexx server che la interpreta e la esegue, mandando i comandi al rexx host del driver del plotter.

Più volte in precedenza sono apparsi riferimenti al tracciamento temporale della posizione del pennino. Forse un po' impropriamente, con questa locuzione si intende il seguente concetto. Per poter utilizzare il plotter senza incorrere in malfunzionamenti meccanici come ad esempio il pennino che esce dal foglio oppure il rovinarsi dei meccanismi perché il carrello va a sbattere contro i blocchi di fine corsa e simili, è vantaggioso avere sotto controllo in ogni istante le informazioni sulla posizione corrente del pennino di scrittura. Gli algoritmi che svolgono questo compito sono abbastanza complicati, poiché va gestita un'ampia gamma di situazioni, anche se l'idea di base, come spesso avviene, è paradossalmente semplice: si tratta principalmente di tenere conto dell'intervallo di tempo che intercorre tra un movimento ed il successivo e di applicare poi la formula

$$s = v \cdot t$$

(1)

dove s e v sono quantità vettoriali e v è tarata sperimentalmente. Entrambe sono quantità bidimensionali, visto che in definitiva si tratta di controllare la posizione di un punto su di un piano, la punta della penna sul foglio di scrittura. Per semplicità, inoltre, il modellino è stato costruito in modo tale che le componenti della velocità siano uguali. Esse sono misurate in cm/tick, dove il tick è una unità di misura temporale che equivale ad 1/50 di secondo. Le difficoltà che si incontrano nella realizzazione di questo meccanismo sono due. La prima è che bisogna sapere, ad un certo istante, su quale motore si è agito, quindi a quale movimento va riferito l'intervallo di tempo calcolato, e la seconda è che non tutti gli eventi che si verificano e che arrivano alla message port del driver si riferiscono necessariamente ad azioni eseguite sui motori. Bisogna quindi essere in grado di fare una cernita tra i messaggi relativi all'azione dei motori e quelli relativi ai vari controlli dell'applicazione, tipo il selezionamento di una voce di un menu. In questo ultimo caso quindi non bisogna tenere conto dell'intervallo di tempo trascorso tra un evento e l'altro. L'informazione temporale è utile soprattutto nella funzione A Capo del pennino. Infatti una volta calcolata la posizione attuale con la formula precedente, basta calcolare, con la formula inversa, il tempo necessario perché il pennino ritorni in posizione di partenza, alzare quindi la penna, ed attivare i motori per l'intervallo di tempo calcolato. Inoltre con le informazioni temporali, si può anche sapere se un certo spostamento manderà la penna fuori dal foglio ed in questo caso fermare il motore incriminato prima che ciò si verifichi.

Vediamo ora come si ottengono e vengono gestite le informazioni temporali sugli eventi. Innanzitutto servono due strutture di controllo: un array di booleani per memorizzare i motori correntemente attivi e un flag, sempre booleano, per lo stato del pennino, alzato o abbassato. Di seguito sono riportate alcune parti significative del modulo di controllo dell'applicazione.

```
#define ALTO      MotorMask[0]
#define BASSO     MotorMask[1]
#define DESTRA    MotorMask[2]
#define SINISTRA  MotorMask[3]

#define VELOCITA  (0.04375)
/* velocità in cm/ticks */
#define SENTETA   (0.707106781)
#define COSTETA   (0.707106781)

#define ALZATO     FALSE
#define ABBASSATO  TRUE

/* maschera di attività dei motori */
BOOL MotorMask[] = {FALSE, FALSE,
FALSE, FALSE};
/* stato del pennino */
BOOL PenStatus = ALZATO;
/* posizione della testina */
double VHead = 0;
double HHead = 0;

VOID VaiAlto(VOID)
{
    Alto();
    ALTO = TRUE;
    return;
}

VOID VaiBasso(VOID)
{
    Basso();
    BASSO = TRUE;
    return;
}

VOID VaiDestra(VOID)
{
    Destra();
    DESTRA = TRUE;
    return;
}

VOID VaiSinistra(VOID)
{
    Sinistra();
    SINISTRA = TRUE;
    return;
}

VOID FermaOriz(VOID)
{
    HFermo();
    SINISTRA = FALSE;
    DESTRA = FALSE;
    return;
}
```

```
}

VOID FermaVert(VOID)
{
    VFermo();
    ALTO = FALSE;
    BASSO = FALSE;
    return;
}

VOID FermaTutto(VOID)
{
    Reset();
    return;
}

/*
 * Funzione di temporizzazione
 * e tracking della testina
 */

VOID Timing(ULONG deltat)
{
    if ((ALTO) && (!DESTRA) && (!SINISTRA)) VHead = VHead - deltat * VELOCITA;
    if ((BASSO) && (!DESTRA) && (!SINISTRA)) VHead = VHead + deltat * VELOCITA;
    if ((ALTO) && (DESTRA))
    {
        HHead = HHead + deltat * VELOCITA * COSTETA;
        VHead = VHead - deltat * VELOCITA * SENTETA;
    }
    if ((ALTO) && (SINISTRA))
    {
        HHead = HHead - deltat * VELOCITA * COSTETA;
        VHead = VHead - deltat * VELOCITA * SENTETA;
    }
    if ((BASSO) && (DESTRA))
    {
        HHead = HHead + deltat * VELOCITA * COSTETA;
        VHead = VHead + deltat * VELOCITA * SENTETA;
    }
    if ((BASSO) && (SINISTRA))
    {
        HHead = HHead - deltat * VELOCITA * COSTETA;
        VHead = VHead + deltat * VELOCITA * SENTETA;
    }
    if ((DESTRA) && (!ALTO) && (!BASSO)) HHead = HHead + deltat * VELOCITA;
    if ((SINISTRA) && (!ALTO) && (!BASSO)) HHead = HHead - deltat * VELOCITA;
    return;
}
```


Come è facilmente intuibile, la funzione più importante è l'ultima, che controlla quali motori sono attivi e calcola la posizione del pennino. Vediamo ora come viene prelevato l'intervallo temporale per il calcolo suddetto. In primo luogo servono la struttura di controllo e le due funzioni, mostrate di seguito.

```
struct TimeEvent
{
    ULONG te_StartSeconds;
    ULONG te_StartMicros;
    ULONG te_EndSeconds;
    ULONG te_EndMicros;
    BOOL te_Clear;
    APTR te_FutureExpansion; /* PRIVATE! */
};
```

Questa struttura contiene gli estremi dell'intervallo temporale da calcolare. Il campo `te_Clear` serve per sapere se il valore nei campi ha significato o meno, in particolare al momento del primo evento dell'esecuzione. All'inizio la struttura viene inizializzata dalla seguente funzione.

```
VOID ResetTime(struct TimeEvent *t)
{
    t->te_StartSeconds = 0;
    t->te_StartMicros = 0;
    t->te_EndSeconds = 0;
    t->te_EndMicros = 0;
    t->te_Clear = TRUE;
    return;
}
```

Durante l'esecuzione il tempo viene prelevato e sistemato dalla funzione `GetTime()`.

```
ULONG GetTime(VOID)
{
    ULONG delay;

    CurrentTime(&te.te_EndSeconds,
    &te.te_EndMicros);

    delay =
    Convert2Ticks(te.te_EndSeconds,
    te.te_EndMicros) -
    Convert2Ticks(te.te_StartSeconds,
    te.te_StartMicros);

    te.te_StartSeconds =
    te.te_EndSeconds;
    te.te_StartMicros =
    te.te_EndMicros;

    return(delay);
}
```

I valori prelevati si riferiscono al tempo passato dal 1 gennaio 1978, e vanno prima di tutto convertiti in tick. Il programma contiene alcune funzioni che si occupano di fare la

conversione affinché questi dati siano utilizzabili:

```
ULONG Micros2Ticks(ULONG micros)
{
    ULONG ticks;
    double aux;

    ticks = micros * TICKS_PER_SECOND;
    aux = ticks/MICROS;
    ticks = (ULONG)aux;
    return(ticks);
}

ULONG Convert2Ticks(ULONG seconds,
ULONG micros)
{
    return(seconds * TICKS_PER_SECOND +
    Micros2Ticks(micros));
}
```

dove la costante `TICKS_PER_SECOND` è definita nei file include della `dos.library` come

```
#define TICKS_PER_SECOND 50 /*
Number of ticks in one second */
```

e la costante `MICROS` è definita all'inizio del sorgente come

```
#define MICROS 1000000
```

ed è il numero di microsecondi contenuti in un secondo. Per finire, il valore `delay`, ritornato dalla funzione `GetTime()`, è quello che viene utilizzato per il calcolo delle coordinate. Come osservazione c'è da dire che si sarebbero potute utilizzare strutture dati che effettivamente rispecchiassero la natura vettoriale delle variabili di spazio e velocità, ad esempio con due array entrambi di due elementi, ma per semplicità ho preferito seguire questo approccio, diciamo "scalare" al problema.

La comunicazione

Vediamo ora in dettaglio com'è realizzata la porta parallela Centronics dei calcolatori Amiga e come avviene la comunicazione con i motori del plotter. Contrariamente a quanto accade per le porte seriali, la porta parallela non gestisce i dati un bit alla volta, ma contiene otto linee di dati, quindi è in grado di comunicare, in ingresso o in uscita, con informazioni impacchettate a bytes. Tuttavia le linee di entrata e di uscita non sono separate, con l'ovvia conseguenza che non è possibile trasmettere e ricevere dati contemporaneamente. La configurazione dei Pin nella implementazione per Amiga è quella descritta nella tabella in figura.

Come si può vedere leggendo la descrizione dei Pin, alcuni di questi, in particolare l'11, il 12 ed il 13, sono specifici per il controllo di una eventuale stampante. Tuttavia nulla vieta che la porta parallela venga utilizzata per altri scopi, come nel nostro caso.

La porta parallela è gestita interamente dai circuiti CIA. All'interno ci sono due registri in particolare tramite i quali si può controllare il flusso dei dati e l'informazione contenuta nei dati stessi. Questi due registri sono `CIAAPRB` (\$BFE001) e `CIAADDRB` (\$BFE301).

`CIAADDRB` serve per configurare la porta in ingresso o in uscita.

Il valore `$FF` in `CIAADDRB` la seleziona come output, mentre `$00` come input. Tali risultati possono essere ottenuti con istruzioni Assembler del tipo:

```
MOVE.B #$FF, CIAADDRB
; per l'output
```

oppure

```
MOVE.B #$00, CIAADDRB
; per l'input
```

Una volta settati questi parametri, resteranno impostati per tutta la durata dell'utilizzo

Tabella 1 - Costanti di progetto

1 tick : 1/50 sec

Velocità del motore orizzontale: 0.4375 cm/ticks

Velocità del motore verticale: 0.4375 cm/ticks

Tempo di azione del pennino: 35 ticks

Dimensione del piano di scrittura: A4 (29.7 x 21.9 cm)

Tensione di alimentazione dei motori: 4.5 V

Le varie costanti fisiche utilizzate dal software e dall'hardware.

della porta.

Per spedire i dati in uscita basta copiare il byte in CIAAPRB con un'istruzione del tipo:

```
MOVE. B #$xx, CIAAPRB
; spedisce i dati.
```

dove xx è il dato da spedire, in esadecimale. Se poi l'emissione di dati è molto frequente nel tempo, occorre attendere almeno 2 millisecondi tra un invio ed il successivo perché altrimenti si rischia di perdere caratteri in trasmissione. Va detto, per inciso, senza entrare in merito ai dettagli tecnici, che tale attesa non deve essere effettuata con cicli a vuoto perché su due processori a velocità diverse le differenze dell'intervallo temporali sarebbero enormi. Va invece effettuato con i registri del timer.device. Tuttavia questo non è il nostro caso, poiché i comandi dal driver all'hardware non sono incalzanti nel tempo. Vediamo ora come preparare la porta parallela. Prima di interagire con i registri della macchina fisica, bisogna accertarsi che nessun altro processo stia utilizzando la porta parallela. Vediamo più dettagliatamente con sia possibile eseguire questi controlli.

```
#include "minore di*exec/types.h>
#include "minore di*resources/misc.h>
#include "minore di*proto/exec.h>
#include "minore di*proto/misc.h>

struct Library *MiscBase;

/***** ParallelSetup *****/

BOOL ParallelSetup(VOID)
{
    char *user;

    MiscBase =
OpenResource("misc.resource");
    if (!MiscBase) return(FALSE);

    user = AllocMiscResource(MR_PARALLELPORT, "PlotterCTRL");
    if (user != NULL) return(FALSE);

    AllocMiscResource(MR_PARALLELBITS, "PlotterCTRL");
    return(TRUE);
}

/***** ReleaseParallel *****/

VOID ReleaseParallel(VOID)
{
    FreeMiscResource(MR_PARALLELPORT);
    FreeMiscResource(MR_PARALLELBITS);
    return;
}
```

Innanzitutto va chiamata la funzione ParallelSetup() che non ha parametri e che ritorna TRUE se è possibile utilizzare la porta parallela, altrimenti FALSE. In quest'ultimo caso il driver avverte con un messaggio dell'impossibilità a proseguire ed esce con un codice di errore.

ParallelSetup() opera nel seguente modo. Prima tenta di aprire la misc.resource, la libreria che mette a disposizione le funzioni di controllo sulla porta parallela, poi tenta di allocare la risorsa MR_PARALLELPORT e i bit di controllo MR_PARALLELBITS. Se i tre tentativi hanno esito positivo, la funzione ritorna TRUE, altrimenti FALSE e la variabile user contiene il puntatore al nome del processo che correntemente sta usando la porta. Una volta terminata l'utilizzo del driver, si devono rilasciare le risorse allocate, tramite la funzione ReleaseParallel(). Vediamo ora com'è che vengono inviati i comandi ai motori, analizzando le varie routines in Assembler che si occupano di questo compito.

```
;
; Routines di Comunicazione PLOTTER
CONTROLLER
;
; Alessio Cappelli 1995
;

CIAADDRB EQU $BFE301
CIAAPRB EQU $BFE101
HEADDELAY EQU 35

xdef @OutPar
xdef @Reset
xdef @AlzaPennino
xdef @AbbassaPennino
xdef @Destra
xdef @Sinistra
xdef @HFermo
xdef @Alto
xdef @Basso
xdef @VFermo

xref _LVODelay
xref _DOSBase

section par, code

move.b #$ff, CIAADDRB
rts

move.b #$00, CIAAPRB
rts

bset #5, CIAAPRB
move.l _DOSBase, a6
move.l #HEADDELAY, d1
jsr _LVODelay(a6)
```

```
bclr #5, CIAAPRB
rts

bset #4, CIAAPRB
move.l _DOSBase, a6
move.l #HEADDELAY, d1
jsr _LVODelay(a6)
bclr #4, CIAAPRB
rts

bclr #1, CIAAPRB
bset #0, CIAAPRB
rts

bclr #0, CIAAPRB
bset #1, CIAAPRB
rts

bclr #0, CIAAPRB
bclr #1, CIAAPRB
rts

bclr #3, CIAAPRB
bset #2, CIAAPRB
rts

bclr #2, CIAAPRB
bset #3, CIAAPRB
rts

bclr #2, CIAAPRB
bclr #3, CIAAPRB
rts

END
```

OutPar. Questa procedura viene invocata all'inizio dell'esecuzione del driver e serve per configurare la porta parallela come dispositivo di uscita.

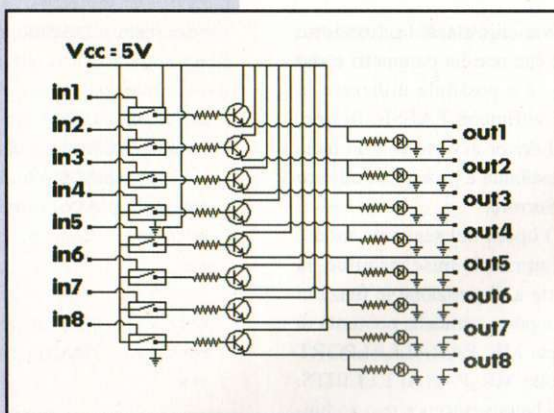
Reset. E' la routine che ferma immediatamente i motori per prevenire guasti. Una volta invocata, l'applicazione avverte l'utente che lo stato delle variabili di tracciamento temporale può essere inconsistente. In questo caso occorre riportare manualmente il pennino del plotter in posizione home e riavviare l'applicazione.

AlzaPennino, AbbassaPennino. Queste due procedure hanno il compito di alzare la penna dal foglio e di riabbassarla, rispettivamente. E' da notare la temporizzazione del motore, tramite la funzione Delay() della dos.library, della quale viene passato il puntatore alla struttura di controllo per evitare di doverla aprire nuovamente. L'intervallo temporale è specificato con l'istruzione

```
move.l #HEADDELAY, d1
```

dove il valore decimale HEADDELAY rappresenta il numero di tick da attendere, che corrisponde a poco più di mezzo secondo. Le rimanenti procedure. Le altre procedure del modulo riportato nel testo non sono altro

Lo schema elettrico dell'hardware di interfaccia.



I comandi ARexx del controller.

Tabella 2 - Comandi ARexx

PEN_UP	Alza il pennino
PEN_DOWN	Abbassa il pennino
PLOT_LEFT	Muove il pennino a destra
PLOT_RIGHT	Muove il pennino a sinistra
PLOT_UP	Muove il pennino in alto
PLOT_DOWN	Muove il pennino in basso
LOCKGUI	Disattiva la GUI
UNLOCKGUI	Riattiva la GUI
HOME	Riporta il pennino in (0,0)
POSITION	Porta il pennino alla posizione specificata

che i comandi effettivi per la comunicazione. Ognuna attiva un motore nella direzione del nome della routine stessa. Le due routine di stop servono per il motore verticale e per quello orizzontale. Va fatta una precisazione, tuttavia, sul modo di funzionare di queste procedure.

L'ordine delle istruzioni, in Destra(), Sinistra(), Alto(), Basso() è particolarmente importante per evitare alee che possano rovinare gli alternatori di tensione. Infatti, nell'ipotesi che l'istruzione bset fosse eseguita prima di una bclr, a seconda del precedente stato della porta, si potrebbe avere in uscita una combinazione 11, che manderebbe una tensione aleatoria ad entrambe le coppie di morsetti dell'alternatore corrispondente. Se poi tra le due istruzioni di set e clr si verificasse un'interruzione di sistema, la presenza del valore indesiderato potrebbe prolungarsi ulteriormente nel tempo, aumentando il rischio di danni agli apparati elettrici. Volendo ad ogni costo lasciare questo ordine, bisognerebbe definire una sezione critica in modo da impedire l'interruzione della sequenza di invio dei dati, pur rimandando il rischio di rottura. Un approccio, questo, che mi è sembrato decisamente più complicato ed in definitiva inutile. Tuttavia questo è un esempio che fa riflettere sul fatto che l'ordine delle istruzioni anche in una routine apparentemente insignificante può essere importantissimo ai fini della robustezza di un progetto.

Conclusioni

Arrivati al termine di questa lunga trattazione, non è semplice fare un commento finale. Certo è che l'Amiga offre ancora delle potenzialità sia sotto l'aspetto software, nella versatilità dell'ARexx e di Intuition, sia sotto l'aspetto hardware, nella semplicità ed economicità d'uso delle sue porte di comunicazione: l'hardware per questo progetto è semplice da realizzare ed il suo costo è molto contenuto: all'epoca della sua realizzazione, circa sette anni fa, fu pagato 50.000 lire, molto meno delle 400.000 per quello specifico della LEGO. Con l'ARexx si hanno pressoché le stesse prestazioni, senza dover ricorrere ad altro costoso hardware. Spero che questo articolo possa essere di aiuto per tutti coloro che hanno intenzione di utilizzare Amiga per controlli hardware di vario genere, magari spendendo un po' di più per avere un'interfaccia "intelligente" ed ottenere prestazioni almeno pari a quelle ottenibili con un PC/Windows.

Ringraziamenti

Desidero ringraziare tutte le persone che mi hanno aiutato a portare a termine questo lavoro ed in particolare: Simone Bernardi: progettazione e realizzazione dell'interfaccia hardware originale. Eugenio Fornacelli: progettazione e realizza-

zione degli alternatori
Massimo Tofani: suggerimenti per l'interprete ARexx. Fabrizio Santini: suggerimenti per il tracciamento temporale. E per finire tutti coloro che si sono interessati all'andamento dei lavori durante lo sviluppo delle varie parti del progetto, in particolare mia madre che ha sopportato le mie crisi isteriche quando fino a mezz'ora prima dell'esame non funzionava ancora nulla!



BIBLIOGRAFIA

B. Kernighan, D. Ritchie, Linguaggio C, 1 ed., Milano, Gruppo Editoriale Jackson.

P. Wollshlaeger, Amiga Assembler, Milano, Gruppo Editoriale Jackson.

R. Erskine, Assembler 68000, Milano, Gruppo Editoriale Jackson.

R. Babel, The Amiga Guru Book, Taunusstein, 1993.

AMIGA ROM Kernel Reference Manual: Libraries, 3 ed., Addison-Wesley Publishing Company Inc., 1991.

AMIGA ROM Kernel Reference Manual: Devices, 3 ed., Addison-Wesley Publishing Company Inc., 1991.

AMIGA User Interface Style Guide, 3 ed., Addison-Wesley Publishing Company Inc., 1991.

SAS Institute Inc. SAS/C(r) Development System User's Guide, Volume 1: Introduction, Compiler, Editor, Version 6.50, Cary, NC: SAS Institute Inc., 1993

SAS Institute Inc. SAS/C(r) Development System User's Guide, Volume 2: Debugger, Utilities, Assembler, Version 6.50, Cary, NC: SAS Institute Inc., 1993

SAS Institute Inc. SAS/C(r) Development System Library Reference, Version 6.50, Cary, NC: SAS Institute Inc., 1993

La porta parallela, a cura di Fabrizio Farenga, TransAction, rivista AmigaMagazine n. 54 - Marzo 1994.

Incontro con Enrico Senesi di W. G. Computer una nuova realtà Amiga tutta italiana cresciuta all'ombra di Pianeta Amiga.

Incontro con W.G. Computer

di Michele Iurillo foto di L. Morselli

Siamo andati a trovare in quel di Empoli i ragazzi di W. G. Computer. Per lo più si tratta di volti già noti. Alcuni eminenze più o meno grigie vengono dal comitato organizzatore di Pianeta Amiga 97.

Innanzitutto presentatevi ai lettori di EAR...

Siamo W. G. Computers. Abbiamo un esercizio commerciale ad Empoli (Firenze), riconoscibile dagli Amiga in vetrina che si vedono passando dalla strada. Siamo gli stessi che circa un anno fa decisero di creare Pianeta Amiga insieme ad una società del posto specializzata in fiere. Operiamo sia al dettaglio che per corrispondenza. Abbiamo anche il nostro "negozio virtuale" su internet.

Come è nata l'idea di WG Computers?

E' nata da Pianeta Amiga, vedendo il vero stato del mercato italiano di Amiga. Chiamammo il nostro progetto "Amiga Professional", contrapponendoci così al noioso luogo comune Amiga = Giochi.

Quali sono state le difficoltà e gli imprevisti?

Difficoltà? Beh, quelle normali in tutti i casi di inizio di una attività: selezione del personale, contratti, arredamento, organizzazione interna. Gli imprevisti sono stati quelli di un riscontro di clienti - in poco tempo - veramente alto che ci ha costretto ad investire ancora di più di quello che avevamo previsto.

Lo rifaresti?

Ancora non abbiamo festeggiato il primo compleanno e solitamente i bilanci si

fanno a fine anno. Senza considerare quindi l'aspetto finanziario siamo contenti, in quanto i clienti ci sono, il mercato c'è, i prodotti pure. Quindi la risposta è sì, lo rifaremmo.

Parlaci un poco di come funziona il sistema delle ordinazioni.. tenete tutto in magazzino o ordinate di volta in volta?

Alcuni prodotti, quelli Phase5 in primo luogo, giacciono in magazzino per pochissimi giorni e siamo costretti ad effettuare successive ordinazioni. Impossibile effettuare magazzino. Per altri articoli poi che vanno per la maggiore (towers, cavetti, ecc.) facciamo molta scorta in quanto sappiamo che per il cliente è sempre una gran bella cosa trovare il prodotto subito: sia egli un cliente che ci viene a trovare in negozio che uno che telefona al nostro operatore.

Perché i vostri prezzi sembrano più vantaggiosi di altre realtà più affermate?

Ai prodotti Amiga cerchiamo di applicare ricarichi normali e modesti. Non è certo nel nostro interesse vedere la gente che ordina prodotti Amiga in Germania o in Inghilterra in quanto "li costano meno". Oggi con Internet gli utenti sono informatissimi sui prezzi degli articoli di loro interesse sia che essi si trovino in Canada che in Svezia e sanno benissimo quanto deve costare un prodotto. E' autolesionismo proporre dei prezzi alti.

W. G. Computer aprirà altri stabilimenti?

Per il momento cerchiamo di favorire la rivendita di Amiga anche per altri negozi italiani che cercano mercati aggiuntivi a quelli PC, dove tristemente la concorrenza sfrenata, la pirateria e l'inaffidabilità dei



Un negozio dove gli Amiga non mancano...

sistemi venduti portano ogni giorno a margini sempre più ridotti. Il nostro intento è quello di far riaccendere Amiga a tutti quelli che l'hanno spento... Sul nostro sito internet c'è già una nutrita lista di negozi "Amiga Professional", ovvero di aziende come la nostra che credono nel mercato Amiga.

Avete pensato a proporre una specie di Franchising?

Al momento il nostro non è puro franchising ma fornitura ed assistenza verso gli esercizi commerciali che desiderano rivendere Amiga.

Vendete solo Amiga o anche altro (Console, PC, Mac)?

L'azienda che abbiamo rilevato aveva numerosi clienti PC e non potevamo certo respingerli in un colpo solo per motivi di orgoglio. Del resto, vendere anche PC vuol dire avere motherboard, schede sonore e poco altro... il resto è tutto compatibile anche con Amiga. Il mercato delle Console è troppo provato in questo periodo dalla pirateria e comunque non vogliamo accostare il nome "videogiochi" al nostro negozio. Per quanto riguarda la rivendita MAC...beh... è compreso già in un Amiga no...?

Parliamo un po' delle cifre di WG per questo 1998... cosa prevedete per il prossimo anno?

Le cifre per il 1998 sono soddisfacenti: più di 50 Amiga 1200 venduti, diverse centinaia di clienti, migliaia di visitatori sul sito internet. Per il 1998 non vediamo affatto una diminuzione di mercato. Anzi, sarà un anno ricco di novità soprattutto nel segno della grafica 3D e della emulazione di altre piattaforme.

Vista la situazione cosa pensate del futuro di Amiga?

Basandosi sull'attuale politica di Amiga International, pensiamo che il futuro ci riserverà molte soddisfazioni con le nuove piattaforme. Da ora alle nuove macchine Amiga ci saranno comunque le PowerPC a tenerci ottima William Molducci e Lorenzo Morselli sono appena tornati da una battuta di caccia, portando con sé preziosi trofei, non si tratta di una pratica violenta, ma di un'entusiasmante ed appassionata caccia all'AMIGA

Vuoi aggiungere qualche cosa?

Sì. Sul nostro sito internet si possono trovare anche servizi gratuiti: news Amiga, mercato dell'usato, ecc.

www.wgcomputers.it email:wg@

A caccia di Amiga presso gli ex Commodore Point

Le isole del tesoro

di William Molducci (will@sira.it) e Lorenzo Morselli (lmorselli@sira.it)

I protagonisti in questione hanno una grande passione in comune, un computer con un cuore a 68040 battiti e un nome che ancora oggi incute rispetto: A4000! La zona di residenza è la Romagna, terra dai forti sapori e nel passato ricca di negozi Commodore Point, da qui nasce l'idea, ovvero l'esigenza di tornare a visitare quei luoghi che nella prima metà degli anni '90 erano meta di frequenti "pellegrinaggi", con la speranza di trovare un segno, magari soltanto un vecchio gioco o un semplice mouse, per poter tornare a parlare dell'argomento preferito. Morselli (Hurricane Studios) da tempo gestisce insieme a Claudio Tedaldi "Il museo del computer" a S. Pietro in Vincoli (RA), che in realtà non è altro che una collezione di modelli Amiga, con alcune consolle di vecchia fama: C=64, VIC 20, Executive, C=16, Nintendo, Amstrad, Spectrum, ecc., per quanto riguarda i PC, che senso ha tenerli

in un museo?. Forti di questa iniziativa e di tutte le notizie che si possono ottenere dai visitatori, delle conoscenze personali e di quelle legate alla memoria, abbiamo intrapreso un viaggio mirato, diluito nel tempo (qualche mese), ma con la certezza di andare a colpo sicuro. I negozianti in questione, purtroppo, hanno perso gran parte dello smalto dei bei tempi e in alcune occasioni hanno opposto qualche resistenza (chissà perché?), ma infine hanno aperto i loro magazzini, facendoci rovistare all'interno di grandi scatole impolverate. Ecco quindi che il cuore amighista accelera il battito e gli occhi quasi escono dalle orbite quando vediamo apparire mouse ottici (Alfa Data e BMC, quest'ultimo funziona a pile), digitalizzatori audio, joystick, vecchi giochi, espansioni da 1.5 Mbyte per A500 e addirittura la mitica penna ottica per Amiga. Il prezzo? Un affarone! L'hardware a 20.000 il pezzo, per i programmi invece vengono



Ecco una parte del "bottino" di Lorenzo Morselli, tra cui anche un genlock Maxigen.



Il mouse ottico Alfa Data necessita di una carica di circa dodici ore, con alimentatore esterno, per funzionare per lo stesso tempo senza problemi.

chieste 15.000 per la coppia. La seconda puntata si svolge a Forlì e qui il "bottino" è molto più cospicuo. Molducci acquista un controller IDE/AT-Bus e la A2091 SCSI con 2 Mbyte di Ram on board, lasciando invece ai futuri cacciatori 2 schede grafiche Retina Z2 (consigliata soltanto se avete un A2000 e non volete spendere molti soldi) e 2 Super Big Bang (Hardital) per A500 con ben in vista il processore 68030 e la FPU 68882, il tutto venduto a prezzi minimi. Ritornando a Ravenna, in un noto ex-centro assistenza C=, riusciamo a rintracciare anche i manuali e i dischetti mancanti e qualche altro importante accessorio, mentre dalle colline forlivesi viene addirittura un regalo: un A2000, privo di alimentatore ma con 2 drive funzionanti e un controller GVP HC 8+ con 4 Mbyte di RAM e un HD SCSI Quantum da 80 Mbyte. La preda più grossa di Morselli è stato il genlock "Vidtek Scanlock", acquistato ad un ottimo prezzo e riportato alla massima efficienza con la pulizia di contatti, connettori e trimmer, eseguita con la nota competenza (come dimostra la towerizzazione del suo A4000). Altri acquisti di un certo rilievo hanno riguardato il controller SCSI GVP 4008, il digitalizzatore in tempo reale a 24 bit "Vlab", Superbase Professional con manuali in italiano. Mentre scrivevamo queste righe abbiamo "scovato" un altro magazzino di materiale per Amiga, dove sono disponibili Joypad ad infrarossi, RAM Card PMCIA, Joystick, espansioni e una marea di programmi e giochi, in questo caso ci è stato chiesto un forfait, ma data la vastità di hardware e software siamo ancora in attesa della lista definitiva. La caccia non finisce comunque qui, abbiamo intenzione di acquisire altri pezzi, tenendo conto che nel frattempo abbiamo individuato un A1000 e una scheda Ethernet A2065. Volete upgradare il vostro Amiga, spendendo pochi soldi? Non dovete fare altro che seguire il nostro esempio, armandovi di tanta pazienza e facendo ricorso alla memoria, per individuare i vecchi C= Point, oppure sfogliando

le vecchie riviste (pubblicità) o le pagine gialle della metà degli anni '90.

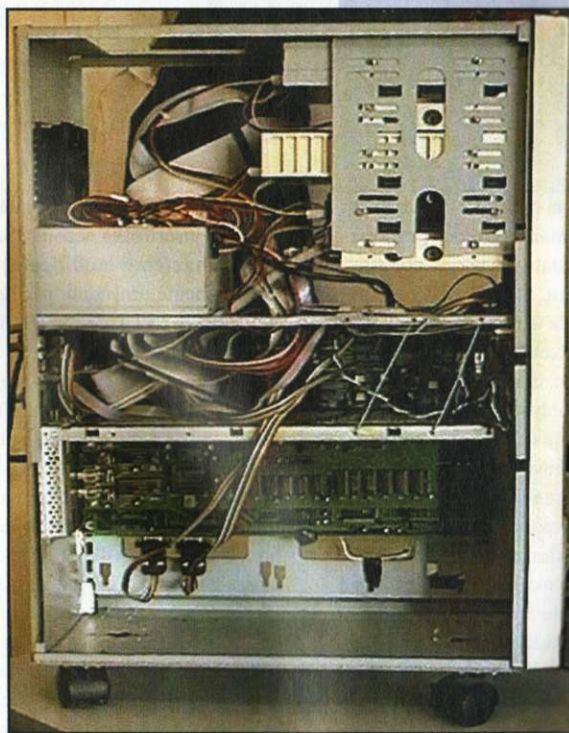
Elenco negozi con materiale Amiga:

Computer Video Center - Forlì (tel. 0543-66388) Retina BLT 2, Super Big Bang 68030/882 per A500, CD Rom, giochi e programmi.

Computer House - Ravenna (0544-423837) Digitalizzatore audio, penna ottica, espansioni A500, programmi e giochi.
Il museo del computer (Tel. 0544-551008) Computer e monitor. Gli altri negozi non effettuano vendita per corrispondenza, pubblicheremo sui prossimi numeri di **EAR** le liste complete, in modo che possiate valutare un'eventuale visita a Ravenna.



Immagine della confezione del Controller AT-Bus 20008, con cui si possono gestire due unità IDE.



All'interno del tower per il 4000, costruito da Morselli, è visibile la scheda Vlab, il digitalizzatore in tempo reale a 24 bit della MacroSystem, catturato in una delle tante battute di caccia...

SOSTITUZIONE CD-ROM DIFETTOSI ENIGMA AMIGA RUN 99

Ritagliare il presente coupon compilato in tutte le sue parti e inviarlo in busta chiusa unitamente al cdrom.

Nome		Cognome	
Indirizzo			
Prov.	Cap	Località	Tel.
Tipo di problema riscontrato:			

Spedire a G.R.Edizioni, Viale Espinasse, 93 - 20156 Milano - Att: Servizio Sostituzioni

Ecco due attesissimi prodotti della francese Ateo, l'AteoBus e la prima scheda grafica per 1200, la Pixel64

AteoBus e Pixel64

di Giorgio Signori (yurex@tin.it)

Dopo molte voci possiamo finalmente toccare con mano due dei prodotti che hanno destato maggiore interesse durante il World of Amiga di Londra, l'AteoBus, una scheda di espansione con bus proprietario, e la Pixel64, la prima scheda che utilizza i suoi slot, e che è la prima vera scheda grafica 1200 only. Devo dire che probabilmente questa è una delle prove hardware più sofferte, in primis perché le schede ci sono arrivate dalla Francia proprio alla vigilia della sconfitta ai mondiali, secondo perché il software di gestione, ancora incompleto, ci ha comportato numerosi problemi. A questi si sono aggiunte anche alcune coincidenze tra la data di chiusura del numero e le feste francesi per i mondiali e per il 14 Luglio che hanno causato notevoli ritardi. Per questo la prova della Pixel64 verrà completata sul prossimo numero, quando il software sarà stato messo a punto dalla Ateo Concepts.

AteoBus

Il principale problema del 1200 è senza dubbio la limitata espandibilità (anche se in un modo o nell'altro i 1200 "originali" sono rimasti ben pochi, vista la quantità di schede, controller e tower sul mercato), in quanto dispone solo di un singolo connettore di espansione, utilizzato dalle schede acceleratrici. Già altre ditte però hanno prodotto delle schede Zorro per 1200, che seppur con qualche incompatibilità permettono di utilizzare le schede (soprattutto grafiche) Zorro anche sul 1200. L'AteoBus è simile a suddette schede, si tratta infatti di una scheda bus per il 1200 Tower, ma che a differenza delle schede Micronik non fornisce slot Zorro, ma un bus proprietario. Tale bus però ha tutta l'aria di essere un ISA, anche se la velocità dichiarata di 9.3 megabyte al secondo è superiore allo standard ISA. Tuttavia leggendo le specifiche della scheda si può leggere che la scheda è un bus speciale compatibile anche

con i modi specifici ISA. In pratica il bus permette di inserire sia schede ISA (con rom opportunamente modificate) sia schede appositamente progettate per l'AteoBus. Al momento però l'unica board disponibile è proprio la Pixel64, che sembra appartenere alla prima categoria, mentre sono state annunciate schede di rete e sonore che dovrebbero essere immesse sul mercato in futuro. L'installazione è abbastanza complessa, e ovviamente è necessario aver towerizzato il 1200 in un tower Ateo (quello utilizzato per la prova) o Micronik (per il Power Tower di Power Computing c'è bisogno di uno speciale adattatore) e possedere una scheda acceleratrice con almeno 4 mega di fast. L'AteoBus è composto da tre schede, un adattatore pass-through per le schede CPU, il controller vero e proprio ed infine la scheda con i connettori. Per prima cosa bisogna togliere la scheda acceleratrice e montare l'adattatore al suo posto, montando poi in un secondo momento la scheda sul connettore apposito, va poi montato il controller, che va agganciato all'adattatore con un connettore che purtroppo nel nostro caso ha richiesto un po' di tempo prima di bloccarsi perfettamente. Dal controller partono poi due grosse piattine ed un cavetto che andranno inseriti sulla scheda bus, che va a sua volta posizionata sul fondo del tower ed assicurata con 4 supporti adesivi. Per finire bisogna collegare l'alimentazione della scheda bus con i due connettori presenti negli alimentatori PC (quelli che non vengono mai utilizzati), e alimentare la motherboard del 1200 dalla ex porta di alimentazione del drive interno (ovviamente andrà tolta l'alimentazione standard dalla porta posteriore). Nonostante il package comprenda uno sdoppiatore però abbiamo incontrato un problema, con un CD-Rom ed un hard disk (configurazione tipica), e l'adattatore tastiera i connettori di alimentazione sono insufficienti, quindi abbiamo dovuto comprare un cavetto sdoppiatore a parte, cosa poco simpatica, visto

che sia il tower, sia l'adattatore tastiera sono prodotti Ateo, quindi la casa avrebbe dovuto prevedere una simile ipotesi. Il design dell'insieme non ci è sembrato malvagio, anche se la progettazione della scheda non è proprio il massimo, con dei connettori che hanno dato l'impressione di essere abbastanza economici ed un po' fragilini (soprattutto quelli tra l'adattatore e il controller), anche per la scheda bus non abbiamo apprezzato che la scheda sia bloccata solo con dei supporti adesivi. Il problema principale però è rappresentato dal software. Premesso che la scheda al boot non è visibile, per attivarla è necessario un comando nella startup-sequence (startateobus), che si è rivelato incompatibile con le schede PowerUP, e che ci ha impedito di poter testare a fondo la Pixel64. Da alcuni giorni però la Ateo ci ha dato una versione pre-alpha di questo comando che ci ha permesso comunque di effettuare la prova disabilitando l'interfaccia scsi della BlizzardPPC. Tuttavia aspettiamo la versione definitiva dal momento che un sistema instabile non è decisamente la condizione migliore per operare. Il problema dell'AteoBus è quindi principalmente di natura software, anche se resta il fatto che al momento è solo una la scheda disponibile, e che conoscendo i tempi tecnici temo che altre schede tarderanno a farsi vedere.

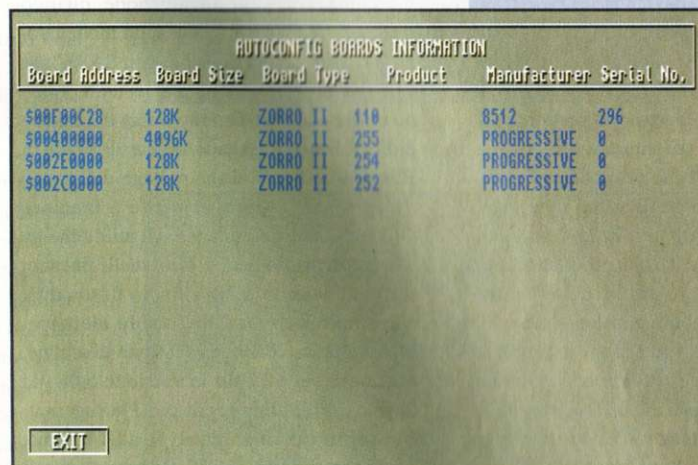
Pixel64

(v5) La tanto attesa Pixel 64 finalmente ha trovato posto nel nostro 1200, che non ne poteva più della lentezza degli AGA (che anche se fanno girare QuakePPC a 25fps sono inesorabilmente lenti). La scheda ci è pervenuta accompagnata da un manualetto d'istruzioni "da taschino" (viste le dimensioni), un simpatico volantino pubblicitario a colori ed un dischetto d'installazione (contenente ModePro e il sistema RTG Picasso 96). Le caratteristiche

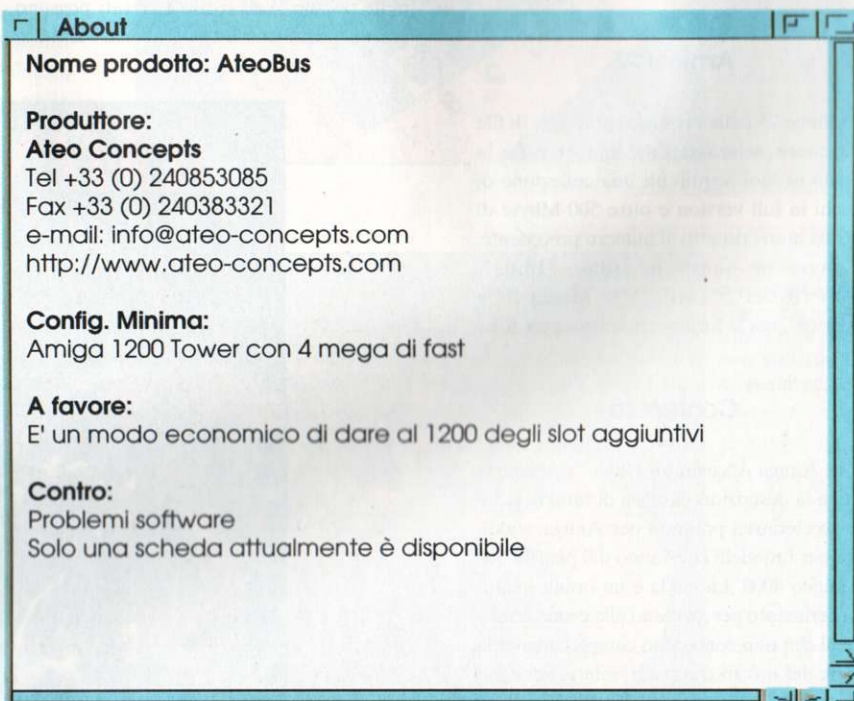
promesse sono molto ghiotte, 135Mhz di pixel clock con il chip Cirrus Logic GD5434 a 64 bit, schermi fino a 1280x1024/75hz a 8 bit e 800x600/85Hz a 24 bit e 2 o 4 mega di memoria grafica. La versione consegnataci montava già di default 4 mega di memoria, più che sufficiente anche per le risoluzioni più estreme. La scheda però apparentemente sembra una banale SuperVGA ISA per PC riadattata, è stata infatti rimossa la rom e sostituita con una adattata per l'AteoBus, è anche presente un connettore che però non viene menzionato nel manuale né lascia intuire qualche scopo particolare. Il layout non è nulla di eccezionale, e i materiali non sembrano eccellenti, come per l'Ateobus. La scheda infatti porta un bel "Made in Mexico", e c'è da scommetterci che la pulizia e la precisione dei prodotti tedeschi (Micronik e Phase5) in Messico è sconosciuta (qualità che però si paga), anche se alla fine il 90% dell'hardware mondiale viene prodotto in Cina, Taiwan, Messico e simili. L'installazione è semplice, una volta montato l'AteoBus basta semplicemente inserire la Pixel64 in uno dei quattro slot disponibili, dopodiché va installata la parte software, ossia il sistema Picasso96. E' ovviamente necessario un monitor VGA, anche se in teoria la scheda potrebbe essere utilizzata anche su monitor PAL, visto che è possibile abbassare la frequenza fino a 15Khz/50Hz. Non essendo riusciti a reperire un adattatore a 15pin (necessario anche per il monitor M1438S di Amiga Int.) non abbiamo potuto verificarlo, ma sinceramente non credo che nessuno al mondo si sognerebbe di usare una scheda sfruttando il 5% delle sue caratteristiche! E' consigliabile usare due monitor, uno PAL ed uno VGA, almeno nella fase iniziale di messa a punto del software (soprattutto per promuovere gli schermi PAL reindirizzandoli sulla Pixel64). A causa però dei problemi con il software dell'AteoBus non è stato possibile provare pienamente la scheda con la PowerUP, ma solo con una banale 030 a 40Mhz, che davvero non rende giustizia alla potenza della scheda. Per questo per valutare l'effettiva qualità del prodotto vi rimandiamo al prossimo numero, visto che è da troppo poco tempo che la scheda ha preso a funzionare correttamente per un'analisi accurata. Restate quindi sintonizzati!



Ecco come si presenta l'AteoBus, come controller i/o ISA/ATEO.



Le schede indicate come PROGRESSIVE rappresentano l'accoppiata AteoBus/Pixel64 (la scheda da 4 mega).



Questo mese mettiamo a confronto due tra le più gettonate compilation shareware, cercando di evidenziarne gli aspetti positivi e i peccati veniali.

Aminet Vs AmyResource

di William Molducci (will@sira.it)

I due titoli di cui vi parliamo rappresentano attualmente le più prestigiose collezioni shareware della scena Amiga, in un momento in cui dobbiamo, purtroppo, segnalare la chiusura di una delle più diffuse riviste inglesi e rincuorarci con l'annunciata distribuzione di oltre 7.000 schede PowerUP e poco tempo dopo lo svolgimento di Pianeta Amiga 2. Il metro di giudizio, che utilizzeremo per i due CD, sarà rivolto al positivo, ovvero cercheremo di metterne in evidenza gli aspetti più interessanti, privilegiando quelle utilità che propongono qualcosa di originale, patch rilevanti, reportage fotografici di avvenimenti legati al mondo Amiga, programmi e documenti di interesse generale. La sfida a colpi di byte non prescinde comunque dal dovuto elogio verso le software house che investono denaro ed energie nella nostra piattaforma e, soprattutto, ben consapevoli che sia il prodotto di Schatztruhe sia quello della Interactive hanno raggiunto un ottimo standard di qualità.

Aminet 25

Il volume 25 della prestigiosa raccolta di file shareware, selezionati da Aminet, offre in regalo ai suoi acquirenti una collezione di giochi in full version e oltre 500 Mbyte di archivi nuovi rispetto al numero precedente. I game in questione sono "Balls", "PowerRoller", "Taxi", "Pipe Master II" e "Missile", ma le sorprese non finiscono qui...

Contenuto

"The Amiga Accelerator Guide" contiene la lista e la descrizione tecnica di tutte le schede acceleratrici prodotte per Amiga, suddivise per i modelli che vanno dal piccolo 500 al mitico 4000. La guida è un ottimo punto di riferimento per gli utenti alle prime armi e quelli che non conoscono completamente la storia del nostro computer, infatti, vengono illustrate le caratteristiche dei processori che

hanno accompagnato l'evoluzione di Amiga, compresi PPC 603 e 604. Una particolare sezione introduce l'utente alla scelta dell'acceleratore più indicato per ogni tipo di utilizzo e vengono elencati anche i problemi che si possono incontrare nell'upgrade della macchina, con tanto di soluzione, quando questa è possibile. "Irit 3D" è un modellatore di oggetti 3D, ricompilato con SAS/C per PPC, gli oggetti che vengono generati possono essere elaborati con ray-tracer del calibro di POV-Ray e Rayshade. Avete 13 Kbyte di Ram da dedicare al maquillage del vostro Workbench? Allora provate a lanciare "WBpal" (util/wb), una piccola utility che ha il compito di illuminare i bordi delle finestre, con un continuo cambiamento di tonalità, che vanno dal blu scuro al blu elettrico. L'area grafica contiene 37 Mbyte di archivi, tra questi segnaliamo la versione 5.0a dei loader e saver universali per Photogenics, che ora supportano i datatype a 24 bit (picture.datatype v43) e "Visualanims" con il quale si realizzano Gif animate da utilizzare nelle pagine Web (i file generati possono essere caricati anche con Personal Paint 7.x,

tramite l'apposito script Arexx). "PhotoStrip" è un altro programma di indubbio interesse, particolarmente utile per chi utilizza Photoshop per Macintosh, grazie all'emulazione di Fusion o ShapeShifter, il suo compito è quello di convertire e "normalizzare" i file Jpeg generati dal programma dell'Adobe. "Fictive Map Maker" è uno strumento utile per costruire scene 3D, oggetti poligonali e maps da utilizzare nei giochi, fornito in versione per FPU (68881), è consigliato a chi dispone almeno di un processore 68030 a 50 MHz. Agli oggetti possono essere applicati texture e attributi, il programma supporta i modelli in formato LightWave e si avvale di un'interfaccia grafica semplice e funzionale, inoltre, è fornito anche di un'esauriente manuale, con le spiegazioni passo dopo passo di tutte le funzioni e le procedure operative. La versione 1.01 di "Fictive Map Maker" è ancora in fase di evoluzione, infatti, non tutte le funzioni sono disponibili, per il momento vi consigliamo di provare quelle attive, seguendo gli esempi inseriti nel file di accompagnamento. "Toto 8" è una produzione italiana, scritta provvi-

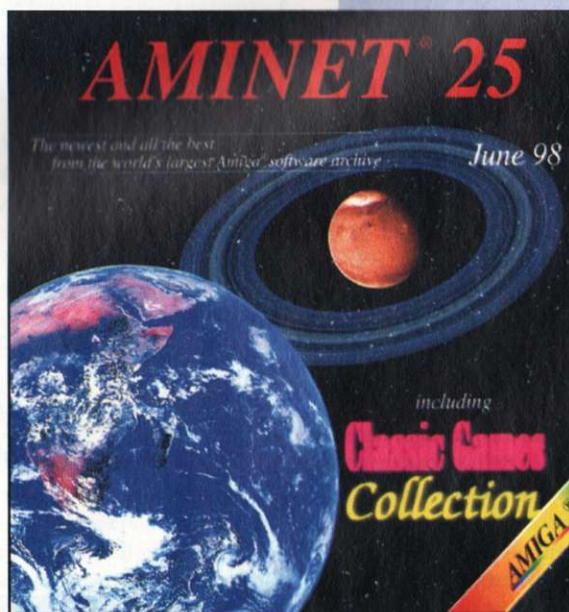


Immagine della copertina di Aminet 25.

soriamente in Fortran, che tenta di pronosticare con metodi più o meno attendibili, gli 8 numeri vincenti del totogol. Compilato da Paolo Ferraresi, il programma ha già all'attivo numerosi 6, va precisato che il suo scopo è esclusivamente quello di ottenere i numeri vincenti e non ha funzioni atte alla riduzione dei sistemi. Francesco Borghese è invece l'autore di Tottogol 2.1, anche questo dedicato allo sviluppo di schedine totogol, tra i requisiti indispensabili segnaliamo la versione 3 o superiore di MUI, AmigaOS 2.x e 1 Mbyte di Ram. Non avete ancora acquistato Myst? Volete provare un dimostrativo giocabile? Allora collegatevi con l'area giochi ed installate i sette file compattati (per un totale di 20 Mbyte) del demo, i requisiti necessari sono i sistemi CGFX o Picasso 96, oppure anche il solo chipset AGA (con tutti i limiti del caso), 8 Mbyte di Ram e il processore 68020 o superiore. Gli amighisti, oltre che validi informatici, sono da sempre dei simpatici giocherelloni, ecco quindi che parliamo volentieri di due immagini contenute all'interno dell'archivio "Amiwin95". Dette figure, denominate logos.sys e logow.sys, sostituiscono le immagini di chiusura di Windows 95/98, e possono essere utilizzate sia su Amiga (nel caso si utilizzasse il sistema operativo di Microsoft con un emulatore), o molto più goliardicamente su di un PC. Le immagini mostrano un agguerrito logo di Amiga Powered che sberleffa l'ignaro possessore di Windoze, immaginatevi la sua faccia, quando vedrà apparire la gustosa scenetta, che voi avrete naturalmente installato a sua insaputa, come minimo penserà ad un micidiale virus. Avete problemi con il vostro hard disk? Non sapete quale disco fisso acquistare? A queste ed altre domande risponde "Amiga Hard Disk Guide" di Peter Hutchinson che, partendo dalla scelta del disco più idoneo per ogni esigenza, illustra le procedure di installazione, partizionamento, cambiamento e upgrade del File System, installazione del Workbench e del software, inoltre, contiene una larga sezione dedicata ai vari inconvenienti che si possono incontrare. La guida considera sia i dischi SCSI sia IDE, di bassa e larga capacità, fornendo anche una lista di quelli compatibili ed elencando gli hard disk non propriamente adatti al nostro computer. I controller presi in considerazione sono: A2091, Oktagon 2008 (SCSI), Warp Engine con SCSI-2, Squirrel SCSI, Blitzard e Apollo con SCSI, Cyberstorm con SCSI 2/3, GVP HC-8, Catweasel/Buddha e Alfa Quattro IDE. Sempre nella stessa sezione (docs/help) è disponibile la "Guide Printers on the Amiga", dedicata alle stampanti compatibili e ai vari driver, sia shareware sia di commerciali. Tra i programmi in versione dimostrativa non potevano mancare gli hit del momento, ovvero Turbo Calc 5 ed Elastic Dreams, quest'ultimo in versione inglese e tedesca, un altro pacchetto interessante è ArtStudio Professional, una nuova versione di questo potente database di immagini, che supporta i formati più diffusi, le figure vettoriali (WMF, WPG, AMF e DSDR usw), oltre alle animazioni in formato Anim 5 7, 8, Fli, Flc, Avi, Mpeg e Quicktime. Completano il volume 25 di Aminet 129 Mbyte di moduli musicali, 235 di immagini, di cui molte generate con ray-tracer tridimensionali, 135 di giochi, 138 di demo grafici e sonori e 10 di programmi di comunicazione.

Appunti

Girare su Aminet è sempre un piacere, aiutati in questo dall'indice generale dei contenuti del CD, l'elenco degli archivi dichiarati di "grande interesse" e dalla nostra fan-

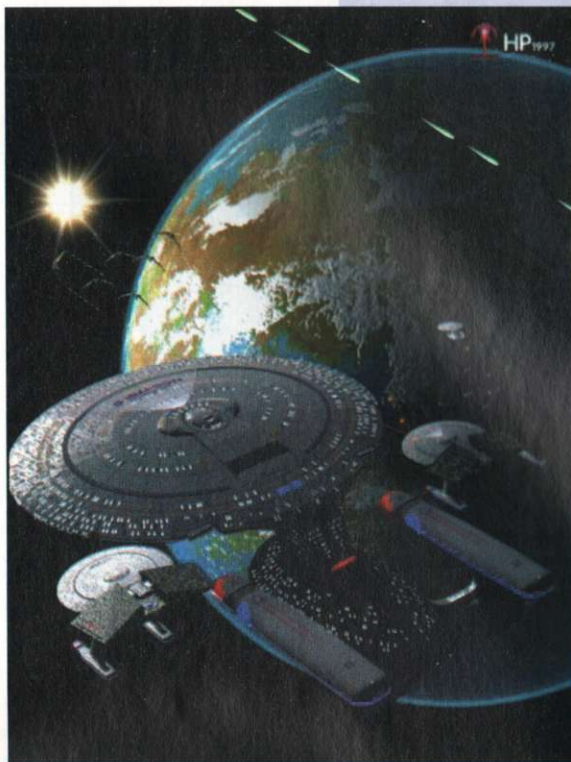


Immagine 3D inserita all'interno di Aminet 25.



Una delle migliori sezioni di questo numero di Aminet è certamente quella riservata alle immagini tridimensionali.



Questo e altri bolidi sono disponibili nell'area Veichle di Aminet.

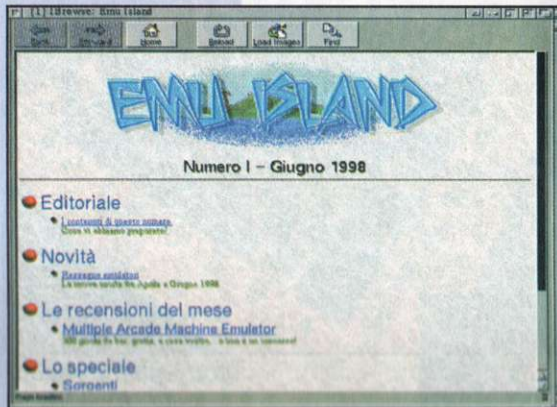
Bill Clinton ha sempre avuto un debole per una bella Amiga... e poca simpatia per Gates (nota la scritta sulla maglietta dell'ospite).



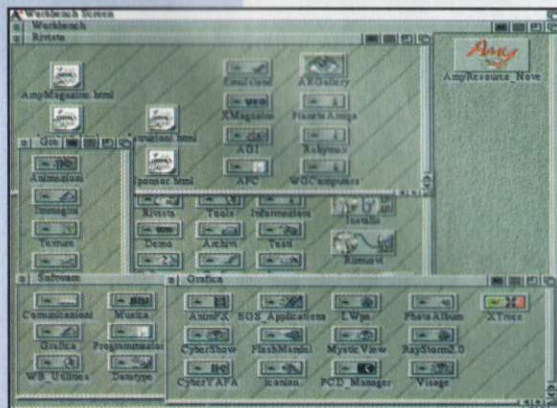
Immagine della copertina di AmyResource 9.



Emusland è una rivista in HTML, dedicata agli emulatori, inserita all'interno di AmyResource e 9.



Uno sguardo all'interno del CD della Interactive.



tasia nelle operazioni di ricerca. I giochi offerti in bundle non sono certamente dei must nel loro settore, ma riescono a fare passare qualche ora in completo relax. Una delle parti più interessanti è senza dubbio quella riservata alle immagini, tra cui vi segnaliamo la selezione del materiale generato con Imagine (logo), le texture, le figure 3D e quelle dei veicoli (bolidi). Anche la sezione animazioni si compone di archivi degni di nota, tra questi non perdetevi la storia di Amiga, ambientata nel mondo dei Manga, rappresentata da una battaglia senza esclusione di colpi tra Amy e PC. A Kind of Magic è un'animazione in HAM8, generata con LightWave e, anche se è datata 1996, merita di essere lanciata sul vostro AMIGA.

AmyResource 9

L'editoriale di Amy Magazine si occupa dell'annuncio di Amiga Inc., durante il World of Amiga, dove veniva confermata l'intenzione di abbandonare Amiga "Classic" e la nascita di un nuovo sistema, inoltre, leggete con attenzione l'accordo tra Haage & Partner e Phase 5. Non manca la rubrica di Paolo Canali "Il tecnico risponde", che ha anche firmato la recensione della scheda audio Maestro Pro. Tra l'altro materiale in formato HTML, citiamo "X-Magazine" ed "Emulandia", la prima dedicata a UFO e misteri, la seconda all'emulazione.

Contenuto

La suite di programmi registrati, proposti per questo numero, comprende AmiIRC 1.4, NetConnect 2 Lite, Personal Paint 6.6 e il Lite di STFax 3.3. Tra i pacchetti in versione dimostrativa sono presenti ArtEffect 2.6, VideoFX v2.00d e The Digital Universe, per i giochi invece registriamo la disponibilità del demo di Eat The Whistle, un ottimo game del calcio distribuito dalla Epic Marketing e realizzato dalla Hurricane Studios. Altri giochi disponibili sono Genetics e Virtual Karting 2. Per i possessori delle mitiche (e ancora molto costose PowerUP), all'interno del cassetto riservato alla scena demo sono presenti due interessanti file: Ghost In The Machine e Everything Dies, mentre le immagini si riguardano il Gathering 98 e Mecca & Symposium 98. Raramente ci siamo occupati della sezione "Testi", questa volta facciamo un'eccezione per segnalare la guida di introduzione al linguaggio di programmazione Amiga E, tradotto in italiano da Amendolagine Gianni e Milella Amedeo, entrambi associati ad AGI. Nella stessa sezione, e sempre in lingua italiana, è presente HyperTrek, che in formato HTML, propone le schede di tutti i telefilm delle serie: Classic, The Next Generation, Deep Space Nine e Voyager, dove sono riportati i crediti della produzione e una breve sinossi. Altre schede, tutte corredate da fotografie, sono dedicate ai tanti personaggi della saga stellare, l'opera è stata realizzata con la collaborazione dello Star Trek Italian Club, e si è rivelata ben organizzata e documentata, un'occasione da non perdere per ogni trekker. Non manca la pagina dedicata ai film, dove viene citato anche il prossimo IX episodio, i cui protagonisti saranno ancora Patrick Stewart (Picard), Johathan Frakes (Riker) e Brent Spinner (Data). Nel cassetto delle produzioni grafiche sono inserite numerose immagini, tra cui quelle di Eric Schwartz, una lunga serie ispirata a Boing e CybPPC. I reportage fotografici si occupano dell'International Amiga 98 (Toronto/Canada), e dell'edizione 1998 del World of Amiga (Londra). Entriamo ora nel cuore della compilation, rap-

presentato da sempre dal drawer "Software", nella cui sezione grafica troviamo "AnimFX", un ottimo player di animazioni in formato IFF, con tanto di supporto del sonoro, dotato di una straordinaria velocità di esecuzione, i requisiti minimi comprendono AmigaOS 3.0, il chipset AGA e il processore 68020, l'animazione fornita per il test (Anim 5) ha una risoluzione di 320x200x8, per un totale di 77 frame, l'audio è campionato a 8 bit, 21056 Hz stereo. Per i possessori della velocissima scheda grafica EGS-Spectrum della GVP, o per chi si avvale del suo sistema grafico, sono forniti una serie di tools quali PhotoAlbum 4.1, TV Player e EGS-TV, quest'ultimo gestisce animazioni e le funzioni di framgrabber e handy scanner, inoltre, supporta il digitalizzatore in tempo reale Vlab (della MacroSystem), IV24, Videocruncher e Cameron Reissware/Scanking (handy scanner). LW Particle Animator v1.0, è un modulo esterno per LightWave, che consente di effettuare animazioni particellari, che, partendo da un oggetto, una sorgente di movimento e con l'immissione di alcuni parametri, tra cui gli effetti di gravità e di elasticità particellare, genera una scena che può essere caricata con il ray-tracer della NewTek. Il programma richiede risorse di sistema quali un processore 68030, AmigaOS 2.x e soltanto 512k di RAM, ma raccomandiamo caldamente almeno un 68040 e una buona dose di memoria. Nel cassetto "Altro" è presente la versione 1.2 di "AmiCAD", il porting dall'ambiente Unix di "Vim" v5.1, un text editor in grado di gestire qualsiasi documento in formato ASCII e "ScanTrax", con cui si possono utilizzare gli scanner Hewlett-Packard della serie ScanJet: Iic, Iicx, 3p, 4c, 5p, 6100C, oltre a quelli della serie GT della Epson (GT8500, 9000, ecc.). Nella directory riservata ai programmi registrati troviamo una versione di Personal Paint numerata 6.6, che dimostra ancora una volta la caparbia di Michele Battilana e la sua voglia di investire su Amiga, in questo senso vi invitiamo ad abbonarvi ad EAR, e quindi a ricevere gratuitamente la versione 7.1 dell'ottimo programma di disegno bitmap della Cloanto. AmiIRC 1.41 di Oliver Wagner è offerto in una speciale versione per AmiResource (68000 e 020), così come Voyager 2.95, nello stesso cassetto sono disponibili il lite del pacchetto "NetConnect 2", il mirror completo di Geek Gadgets (tool per i programmatori) e STFax lite 3.3. Una delle sezioni più interessanti di AmyResource 9 è quella dedicata alle patch, dove troviamo l'aggiornamento di Photogenics, il programma di fotoritocco dell'Almathera, in particolare vengono rimossi alcuni bug e fornite notevoli migliorie. CygnusED giunge alla versione 4.15, anche in questo caso sono stati sistemati

numerosi problemi, mentre ArtEffect passa dalla release 1.5 alla 1.6 e dalla 2.x alla 2.6. Il software per PPC, oltre ai soliti Doom e Mame, contiene una sezione riservata a WarpOS, tra cui emergono "Frodo", l'emulatore del C= 64 di Christian Bauer, "Atari 800", "WolfPac", un clone di Pac-Man, e Crystal Space v0.05. SongPlayer v1.3 è rintracciabile tra i programmi musicali, questo player audio è in grado di gestire sample a 8 e 16 bit, stereo e compressi, la lista dei formati supportati comprende IFF 8SVX PCM, Wave, AU e soprattutto Mpeg I, II e III. Tra i requisiti minimi di sistema sono richiesti 68EC020, AmigaOS 3.x, MUI v3.3 e la Mpeg.library, rintracciabile su Aminet (aminet/util/lib), e disponibile in versione per ogni singolo processore. Poniamo ora la nostra attenzione verso il materiale inviato dagli utenti, una sezione questa che sta diventando molto interessante. Paolo Pettinato propone "Ami-World", un sito Web interamente dedicato ad Amiga, in cui sono presenti numerose interviste, una delle quali coinvolge anche Michele Iurillo, recensioni, news e schede riservate a programmi del calibro di Real 3D. Tra le immagini inviate dagli utenti segnaliamo quelle di Ray Man, suddivise per programma utilizzato: Bryce (grazie a Shapeshifter), Imagine e LightWave, una citazione la meritano anche Giovanni Bauccio e Vittorio Maffi, quest'ultimo specializzato in logo e sigle (immagini

statiche e animazioni), generate con Imagine 4.0.

Appunti

Il volume 9 di AmyResource passa positivamente il nostro test, e questo non certamente per merito dei cosiddetti programmi registrati, ma unicamente per la qualità del materiale shareware, dei reportage fotografici e dei contributi dei lettori. L'organizzazione del disco si è rivelata come sempre impeccabile.

Giudizio finale

Se vittoria c'è stata questa è stata ottenuta ai punti, ma la differenza è talmente minima, che possiamo tranquillamente decretare il pareggio. In realtà i prodotti ci sembrano diversi e quindi complementari, rivolti a due tipi diversi di utenza, che hanno interessi in comune, un giro di parole questo per incentivare l'acquisto di entrambi. AmyResource si distingue sempre di più come un'estensione dell'hard disk (detta definizione è dichiarata anche dai produttori), mentre Aminet è un vero e proprio scrigno in cui sono custoditi mille tesori, che vanno ricercati con pazienza, utilizzando gli appositi strumenti, così come il CD allegato a EAR.



About	
Nome prodotto: Aminet 25	Nome prodotto: Amy Resource Volume Nove
Produttore: Stefan Ossowskis Schatztruhe Gesellschaft für Software mbH Veronikastrasse, 33 D-45131 Essen URL: http://www.schatztruhe.de	Produttore: Interactive di Luca Danelon
Distributore: Db-Line Via Alioli e Sassi, 19 21026 Gavirate (VA) Tel.: (0332)74.90.00 URL: http://www.dblin.it	Distributore: Interactive Via Bolzano, 2 33010 Feletto Umberto (UD) Tel./Fax: (0432)57.50.98 URL: http://www.amyresource.it
Prezzo: Lire 23.000	Prezzo: Lire 28.000.
Configurazione minima: Amiga con CD-Rom.	Configurazione minima: Amiga con CD-Rom.
A favore: Oltre 500 Mbyte di nuovi archivi non presenti nella precedente collezione, e cinque giochi in full version.	A favore: Il reportage fotografico del World of Amiga di Londra e la suite lite di NetConnect 2.
Contro: nulla di particolare.	Contro: Nulla di particolare.

Dopo la consueta pausa estiva, Host Contacted ritorna con la tradizionale relazione riguardante le ultime novità scovate sulla grande rete. Anche questa volta si parlerà sia di novità software Aminet che di news di carattere generale.



di Maurizio Bonomi (bonomi@skylink.it)

L'estate non sembra aver fermato il mondo Amiga, che nonostante il prolungarsi di una situazione decisamente "stagnante", sembra aver ancora molta energia e dinamismo. Aminet, seppur in maniera leggermente più rallentata, si muove e offre le sue consuete novità. Le principali case software annunciano upgrade, nuovo hardware viene annunciato e prodotto, insomma la vita continua. Anche in questo appuntamento Host Contacted si sdoppierà: la prima parte sarà dedicata ad Aminet e al software Public Domain, nella seconda parte parleremo di tutte le novità che provengono da società e aziende che producono software o hardware.

Aminet, il gran calderone

Cominciamo subito scorrendo la lista dei RECENT di questi giorni (al momento siamo a circa metà Settembre). Il primo programma che mi sembra interessante è **PCemu-0.0**, che non è altro che un emulatore di PC 8086 completo di sorgenti e di codice per PPC. L'autore del porting (è un lavoro originariamente sviluppato su UNIX) dichiara che il programma è lento e "baccato". Gli avvertimenti presenti nel README tolgono quasi tutta l'appetibilità al programma che sembra essere anche poco compatibile. Ma allora cosa può avere di utile questo emulatore? L'interesse sta nella presenza dei sorgenti e nella tipologia del programma, che si può considerare come l'unico emulatore PC di tipo FREeware.

UnTAR_MH è uno strumento utile per tutti quelli che lavorano spesso in ambienti "incrociati" UNIX/Amiga. Nel grande vecchio SO (nella fattispecie Unix, Linux & company) le tipologie di tool per la compressione e il trasporto dei programmi non sono molto varie. Infatti per comprimere e "compattare" (da notare la sottile differenza) l'utente UNIX usa o è costretto ad usare (per motivi di compatibilità) TAR e GZIP. Il primo compatta i file (cioè li unisce in un file solo, senza modifiche), il secondo prende il

TAR e lo comprime (riducendone la dimensione). Esistono già molti port del comando TAR e la maggiorparte di essi richiede la presenza della IXEMUL. LIBRARY (ved. Aminet). **INFO** è un comandino CLI che mostra una serie di notizie sul vostro sistema. Utile, forse, per rimpiazzare lo scarno INFO fornito con AmigaDOS. **Filer4_06** è una delle più "usate" directory-utility e viene costantemente aggiornata. La versione che trovate su Aminet è la 4.06. Filer è un programma veloce e comodo che si trova in diretta concorrenza con un'altra directory utility, DiskMaster II. Quest'ultimo, forse, offre un'interfaccia meno "statica" e una configurabilità maggiore. Ma Filer per contro cerca di imitare il più possibile il "look & feel" di un mito amighista: Directory Opus 4.12. **Sgrab** è un tool per la "cattura" degli schermi contraddistinto dalla presenza di una GUI che lo rende molto più amichevole di molti dei suoi "simili". **marina_3108** è un package dedicato alla personalizzazione del Workbench in tutti i suoi aspetti. L'installazione richiede la presenza di diverse utility come toolmanager, MagicMenu et similia che, opportunamente configurate, si integrano nel progetto di "ristrutturazione" ideato dall'autore di MARINA. La creazione di questi package sta avendo il suo momento di splendore visto anche il notevole successo di pacchetti come NewIcons, ma anche grazie al più importante pregio del Workbench di Amiga; l'enorme capacità di adattarsi ai gusti e alle manie dell'utente. Quanto volte ci è capitato che Amiga si inchiodasse proprio durante un operazione di scrittura su disco?! Tutti noi sappiamo che se ciò dovesse capitare il disco "colpito" da questa interruzione risulterà "non convalidato". L'operazione di convalida dei dischi spesso può richiedere molto tempo (in base alle dimensioni in Mb della partizione colpita) e in alcuni casi può anche fallire. Gli eventi più nefasti sono la perdita totale o parziale dei dati, la perdita dei dati dell'RDB (con conseguente scomparsa del disco fisso), la presenza di errori fatali che pregiudicano o impediscono la "ristrutturazione" della strut-

tura dati. Purtroppo la notevole "elasticità" del filesystem di Amiga ha i suoi lati negativi; uno di questi è l'assoluto bisogno di aggiornare la tabella di allocazione dei file (sempre dopo una qualsiasi operazione di scrittura). Un disco "svalidato" contiene ancora tutti i nostri dati, ma non permette alcun tipo di accesso in scrittura e, spesso, presenta alcune directory danneggiate. **DiskSafe** vorrebbe proprio evitare che questi avvenimenti colpiscono i nostri poveri Amiga. In sostanza DiskSafe cerca di evitare che sia a livello "consiglio" (ovvero RESET protratti dall'utente) sia a seguito di inchiodi non previsti, il processore di chiusura del/dei file non venga interrotto. Questo tramite patch di sistema a basso livello e altre diavolerie informatiche. **MacPict2-dtc** è un nuovo datatype che permette di visualizzare i file in formato PICT2. Questo tipo di file grafici provengono direttamente dai nostri cugini; i Macintosh. Tramite questo datatype possiamo importare sfondi, patterns, clipart e usarli a nostro piacimento.

Per tutti quelli che posseggono una scheda grafica e non vorrebbero più usare i vecchi e lenti chipset originali (ECS o AGA) **ModePro** può essere la soluzione. Questa commodity permette di cambiare le modalità video usate da un programma in modo da deviarle su output più veloci. Può essere utile anche per i possessori di AGA stufi delle modalità interlacciate. Le opzioni di controllo sono tante, esiste anche la possibilità di correggere le piccole idiosincrasie causate dalle "promozioni" un po' forzate, oppure un'opzione per cambiare l'aspetto della barra menu. Ultimamente mi sono giunte diverse richieste di persone che volevano poter collegare il loro ZIP parallelo ad Amiga. Ora su Aminet c'è **ppazip** un piccolo progettino di hardware hacking che permette di adattare Amiga alla porta parallela dello ZIP Iomega. Come tutti voi saprete, le parallele dei PC sono elettricamente diverse, se vogliamo anche più evolute (forse lo sono solo per quello) e posseggono segnali che la parallela di Amiga non ha. Questo progetto permette di costruire un adattatore in grado

di colmare queste mancanze e fare in modo che lo ZIP possa funzionare. Certamente la velocità rimarrà il punto cruciale, visto che una soluzione del genere si può considerare un ripiego e non la cura al problema. Se tutto va bene si dovrebbe avere uno ZIP parallelo collegato ad Amiga caratterizzato da una ciclopica lentezza. Insomma, a conti fatti, se proprio proprio lo volete collegare...

PNG-box è un generatore di file grafici in formato PNG per i "costruttori" di pagine WEB. Dopo che il GIF ha avuto quel tormentone legale (della serie "il GIF è mio e me lo gestisco io"), il PNG ha cercato di imporsi come formato grafico ideale per grafica WWW. Non è propriamente riuscito nell'intento ma possiede caratteristiche e potenzialità decisamente appetibili che spesso lo rendono migliore del GIF stesso. Il suo vero rivale si è rivelato, negli anni successivi, il formato compresso per eccellenza; il JPEG. Infatti, con l'avvento di nuove tecnologie e con il miglioramento delle connessioni di rete, il JPEG è diventato il formato preferito proprio per le sue caratteristiche di compressione configurabile e per la sua ottima qualità. Ed è pure gratis...

Cybermagic è l'ennesimo blanker per Cybergraphics / Picasso96 che usa solamente schermi a 15, 16 o 24 bit. E come al solito mi sfugge il concetto di blanker: scusate, ma questi strumenti non servirebbero per preservare i fosfori dei nostri monitor? Per fare questo non ci vuole un semplice schermo nero? E allora tutti quei fuochi d'artificio che svolazzano sul mio monitor a cosa serviranno...mah! Dopo gli amanti degli hack, dei patch e dei filesystem non scordiamoci degli smanettoni, che con Amiga vogliono anche divertirsi. Questo mese su Aminet sono "comparsi" diversi programmi per l'installazione di giochi (per l'esattezza ne ho contati poco più di venti) tra cui **Apprentice**, **Budokan**, **Flood** e così via. E per questo mese direi che è abbastanza. Ora vediamo cosa succede al di fuori, proprio là...

...oltre Aminet

Le novità di questo mese sono molte e variegate. Le notizie degli ultimi mesi hanno dimostrato e dimostrano che il mercato Amiga è sveglio e pimpante. La fonte di questo inesauribile stillicidio di annunci e novità è, come sempre, **The Amiga Web Directory** su cui personalmente non posso fare a meno di collegarmi. **AWD** è diventato l'organo ufficiale del mondo Amiga, un po' come la Gazzetta Ufficiale... Ed è proprio con AWD che apriamo questa seconda parte di Host Contacted. Il famoso sito americano ha indetto un super-concorso in occasione del consueto tesseramento soci. Basta versare la ridicola cifra di 10\$ per poter partecipare all'estrazione di un bellissimo A4000 equipaggiato con la leggenda di tutte le schede video; il Newtek **Video Toaster**. L'unico problema è questa leggenda è solo NTSC e per noi italiani "schiavi" del PAL può diventare quasi una colpitura. Infatti il costo di un convertitore NTSC-PAL manderebbe alle ortiche tutto il risparmio della vincita... Comunque vale la pena provare. Gli amanti della musica techno non possono fare a meno di un nuovo prodotto appena sfornato da una società americana chiamata Noname; **Technodatabase 98** è un CD zeppo di moduli e altre



Vuoi parlare "meglio Internet"? Questo sito a tutti i consigli e i tool che cerchi...

Amiga Quest

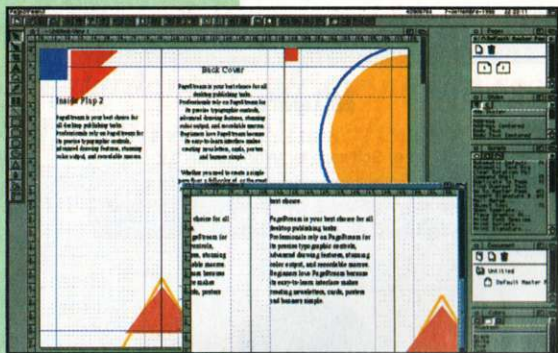
di **Nicola Morocutti** (n.morocutti@bassano.nettuno.it)

Siamo consci che ci sono ancora tantissimi amighisti in giro per lo stivale. Siamo ancora più consapevoli del fatto che molti di loro si trovano "isolati" nel mare profondo dei PC. I più fortunati, possedendo un accesso ad Internet, riescono a rimanere in contatto con il resto del mondo amighista e quindi a sapere dove e come fare i loro eventuali acquisti. Per tutti gli altri (e sono tanti, ma purtroppo non solo per loro) le difficoltà sono molte. Per questo siamo corsi ai ripari preparando questa "caccia all'Amiga" come recita il titolo, per poter fornire a tutti gli amighisti italiani, gli indirizzi indispensabili per poter fare i loro acquisti, senza dover faticare troppo. Questa nuova rubrica che ha la presunzione di diventare una specie di "pagine gialle amighiste" crescerà con il passare dei mesi anche grazie alle vostre segnalazioni (oltre che a quelle dei negozianti stessi). Mi raccomando, contiamo su di voi...

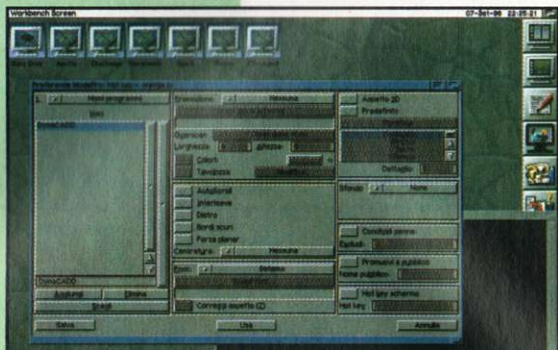
Nome	Telefono	Città	Via
AG Computer	0922/21954	Agrigento	Plebis Rea, 25a/b
ClassX	0587/749206	Montecavoli (PI)	Francesca, 463
Computer Magic			
Center	051/379128		
Computer Service	081/7879102	Napoli	Centro dir. Isola G1
DB-Line	0332/749000	Gavirate (VA)	Allori e Sassi, 19
Eyelight	06/5190222	Roma	
Euro Digital			
Equipment	0373/86023		
Fractal Minds	06/4457035	Roma	Principe Eugenio, 23
Interactive	0432/575098	Feletto Umberto (UD)	Bolzano, 2
Logica	0434/26489	Pordenone	
New Video	02/99053711	Limbiato (MI)	C.so Milano, 30
NonSoloSoft	011/9415237	Chieri (TO)	Casella Postale 63
Robymax	06/20427234	Roma	Varvariana, 14
WG Computers	0571/711512	Empoli (FI)	Sanzio, 128
Tramarin Computer	0442/411447	Cologna Veneta (VR)	Quari dx, 25E

Questa è la prima lista degli indirizzi "amighevoli", chiaramente la redazione non si assume alcuna responsabilità per eventuali errori di qualunque genere. E' altrettanto ovvio che vi invitiamo a segnalarci tutti i negozi o le società che si occupano di Amiga ed eventualmente a correggere ed aggiornare i dati già pubblicati. Buona caccia...

Il più potente (e pressoché unico) strumento per l'impaginazione elettronica su Amiga. Qui l'ultima release ufficiale; la 3.3



ModePro in azione. E' il momento di promuovere qualche schermo...



amenità riguardanti il variegato mondo della Techno.

PPCRulez è un sito che riporta diverse news, informazioni e software dedicato alle schede PowerPC di Phase5. Tra le pagine ho scovato anche un'interessante schema che serve per risolvere i **problemi con il cablaggio SCSI** che sembra essere uno dei maggiori fenomeni negativi tra le file degli amighisti "potenziati". Questo documento spiega come ottenere SCSI prive di "rumori" (disturbi) tramite l'uso di cavi adeguati, fornisce una serie di disegni per suggerire la miglior disposizione delle unità e infine offre una serie di consigli di manutenzione e gestione ottimizzata delle periferiche. Il tutto è dedicato espressamente ai possessori di schede PowerPC con relativo controller UW-SCSI, ma con qualche piccolo "by-pass" può fornire aiuto anche a chi possiede normalissimi controller di seconda generazione (tipo i Blizzard SCSI).

Internet Software for Workbench è un sito ricchissimo di informazioni, consigli e link dedicati al collegamento di Amiga con la grande rete. Software, upgrade e FAQ utili all'installazione degli strumenti dedicati alla navigazione, alla gestione delle email, alle operazioni di FTP e così via... Molto interessante! **Randomize** ha annunciato la disponibilità dei nuovi **Genesis Towerhawk**. Questi tower dovrebbero fornire una valida alternativa alla carenza cronica di A4000 ad una frazione di costo. Visitando il sito si possono leggere le caratteristiche hardware di questa macchina e scoprire che si tratta, chiaramente, di una motherboard di A1200 inserita in un tower PC e condita con le migliori perife-

riche del mercato. Una sorta di Amiga "assemblato"... Ma la vera e più importante novità di questi mesi arriva direttamente dalla Softlogik. La casa americana ha annunciato con grande enfasi l'uscita della nuova versione del loro importante programma di DTP; **Pagestream v4.0**. Nonostante la software-house abbia iniziato a sviluppare le relative versioni di Pagestream per PC e MAC, ha contemporaneamente annunciato che non ha nessuna intenzione né di abbandonare Amiga né di rallentare lo sviluppo. La prova tangibile è che la versione 4 esce prima per Amiga e poi per "gli altri"... Sfogliando (virtualmente s'intende) le pagine del sito Softlogik, si può trovare anche una dichiarazione ufficiale a riguardo di questa nuova "uscita". Le ultime versioni di Pagestream sono uscite con un lento e fastidioso ritmo "goccia a goccia". Un baco in meno, una funzione in più, una componente in più... insomma, per poter raggiungere la versione finale abbiamo dovuto aspettare più di 2 anni. Ora Softlogik promette di non commettere più quell'errore dichiarando di essere decisa a rilasciare il 4.0 solo a lavoro finito (tra le righe si legge: "prima non avevamo un quattrino, ma solo l'entusiasmo, ora con i Mac e i PC abbiamo fatto i soldi, per cui... manteniamo le promesse!"). Un'ottima prova di serietà che non può che giovare al mercato software Amiga. Come tutti voi sapete il settore DTP su Amiga è un po' "martoriato". Per leggere un file EPS o una TIFF bisogna fare i salti mortali, per non parlare della gestione delle stampanti di tipo postscript, un vero disastro. Pagestream sem-

bra essere la cura a questo male... stareme a vedere! **Amiga OS Language Reference Table for Developers** è una pagina dedicata agli sviluppatori che elenca e fornisce info su tutti i linguaggi disponibili per AmigaOS. In questo sito è anche possibile reperire informazioni sulla disponibilità o meno di pacchetti di sviluppo Public Domain o di eventuali upgrade per i prodotti commerciali. Una vera chicca per i "disassemblatori"...

Dopo novità sicure arriviamo all'unico interrogativo che ancora non trova risposte. Il nuovo chip che Amiga Technologies userà è ancora TOP-SECRET ma lo si può immaginare guardando i suoi simili, ovvero i **Media Processor**. Il più famoso è il **TriMedia** di Philips di cui si conoscono già le notevolissime potenzialità. I Media Processor sono in grado di eseguire tutti i compiti cosiddetti "multimediali" in maniera più efficiente di una CPU "general purpose" e notevolmente più flessibile dei tradizionali chip specializzati (i chipset custom). I processori della famiglia TriMedia di Philips sono in grado di offrire in un solo chip capacità di calcolo accelerate per il trattamento di dati audio, grafica e per i collegamenti I/O. Queste caratteristiche permettono ai TriMedia di imporsi in maniera decisa nel futuro processo di convergenza tra il mercato ludico e di intrattenimento e le tecnologie informatiche. Amiga vorrebbe percorrere quella strada aggiungendo anche capacità di elaborazione ed emulazione talida aprirlo alla concorrenza e creare una pericolosa (per "gli altri") alleanza "di compatibilità". Anche qui, chi vivrà vedrà...

Conclusioni

Mese caldo in tutti i sensi, questo Agosto di fine millennio. Nonostante l'agrodolce lasciatoci in bocca dalle dichiarazioni poco "costruttive" dei capocchia della Gateway, si continua a vivere e a sperare. Rispetto all'era ESCOM qui ci si è trovati davanti una squadra di coraggiosi che in poco meno di un anno ci hanno "freddato" con un cambio di direzione forte e impavido lasciandoci decisamente "frastornati". Questo modo di fare marketing ricorda moltissimo le metodologie aggressive di un grande padre dell'informatica (e di mele colorate); Steve Jobs. L'unica differenza è che quello straordinario personaggio, nello stesso tempo in cui Amiga Technologies si muoveva, ha sfornato una barca di macchine nuove e veloci e riportato la Apple in cima alle vendite. Speriamo che la pacatezza dei nostri colletti bianchi non sia deleteria e che non ci riporti di nuovo nell'oblio. Mi piacerebbe fare una specie di appello alla Apple; "perché non ci prestate Jobs per un mesetto, giusto il tempo di darci una spintarella... Poi ve lo restituiamo fresco e nuovo come prima!". Sarebbe proprio bello...



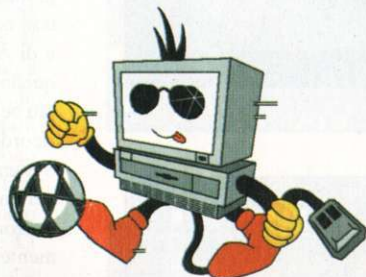
Games Preview

di Nicola Morocutti (n.morocutti@bassano.nettuno.it)

Linverno ormai si avvicina a grandi passi, però il software per Amiga continua ad essere annunciato a ritmi forsennati. Questo ci fa ben sperare visto che le anticipazioni qui raccolte sono frutto dei mesi estivi (solitamente non ricchissimi di annunci), non comprendono le novità che avremo visto a Pianeta Amiga e, cosa ancora più piacevole, rappresentano solo una minima parte del software che ci aspetta da qui all'inizio del '99. Meglio di così...

Napalm

Assurdo! Questo doveva essere il nostro titolo di punta questo mese, la preview più attesa ed importante, ed invece si riduce ad una misera semi preview in differita (cosa voglia dire non lo so, però suona bene). Il tutto è cominciato un po' di giorni fa quando la Click Boom ha reso disponibile il demo giocabile di Napalm, appena lo vedo sgrano gli occhi e penso: "sei mio". Poi il mio innocente sguardo si posa sulla dimensione dell'archivio, 6.5MB!!! Ma che siamo scemi? Che la Click Boom abbia fatto un accordo con la nostra amatissima Telecom? Vabbuio, mi dico, queste sono cose che si fanno una volta sola nella vita (salvo poi ripetermi ogni volta che viene fuori un bel demo nuovo) scarichiamo. Con stupore parte il collegamento a 4k il secondo (con un tempo stimato di download di 30 miserrimi minuti). Dopo 5 minuti siamo scesi a 85 byte al secondo con grandissimo giramento di corleoni del sottoscritto. Interrompo e riprendo il giorno dopo (grazie alla comoda opzione di AmFTP) e la storia si ripete. Insomma per farla breve sono andato avanti una settimana a scaricarlo a pezzi ed alla fine ecco il gioco delle meraviglie pronto ad essere provato. Decompatto l'archivio (13 simpatici mega) e mi preparo all'esperienza. Parte la presentazione, logo della PXL, presenta, un gioco della Click Boom, logo bellissimo rotante della software house canadese, schermata introduttiva molto ben fatta, voce suadente di una signorina che presenta Napalm e poi... e poi niente, schermo nero ed impallamento più totale. Frullamento di zebedei all'estremo, riprovo senza startup, niente. Eh che diavolo! Mi ricollego ed ecco apparire una patch dell'eseguibile e delle librerie, scaricata a tempo zero installata, riprovo e... Noooo! Ma non è giusto! Perché



non va... Insomma niente, di Napalm non posso dirvi assolutamente niente, a parte il fatto che anche su ICA ho letto che molti hanno avuto problemi con lo 030, mentre pare vada da Dio su 060. Purtroppo non dispongo di questo bellissimo processore e quindi nisba. Spero di potermi rifare il mese prossimo andando a raccattare uno 060 da qualche parte. Portate pazienza e scusatemi se vi ho tediato con le mie magagne, ma queste sono cose che non si fanno ai poveri videogiocatori cara Click Boom, è immorale; -)

In Shadow of Time

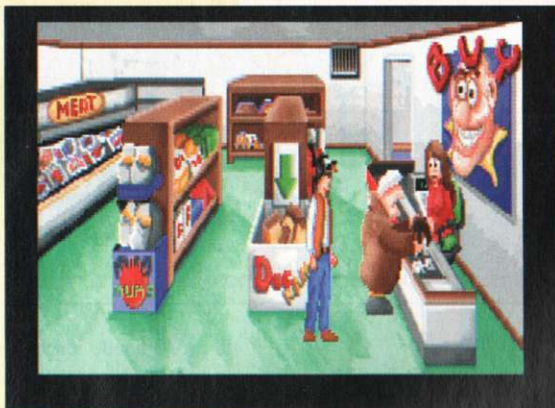
Fortunatamente la mia esperienza è stata molto più felice con questo nuovo gioco degli Shadow Elks. Questo gruppo di ragazzi sta portando avanti quella che potrebbe diventare la più bella avventura grafica degli ultimi tempi per Amiga (anche perché non ce ne sono state poi molte). Se infatti Gilbert Goodmate della Alive Mediasoft continua ad essere posticipato, complice anche il totale redesign della grafica in stile Monkey 3 assolutamente favoloso, il titolo di questi finlandesi (mi pare)

sta proseguendo alacremenente e con ottimi risultati. Il demo che abbiamo ricevuto ci permette di assaporare una piccola fetta di avventura con alcuni enigni e di conoscere alcuni dei simpaticissimi protagonisti del gioco. L'azione, nel demo, si svolge in un centro commerciale, dove dovremo scorrazzare e compiere più danni possibile per riuscire a far smuovere l'inossidabile (ed ebetissima) guardia del corpo che protegge un misterioso segreto. Graficamente ISOT è decisamente ben realizzato, con ottimi e coloratissimi fondali (in 256 colori), buoni sprite ottimamente animati e scalati in tempo reale e parecchi tocchi di classe come i piccoli ritratti dei personaggi che cambiano espressione durante i dialoghi. Il sonoro è composto da effetti molto validi durante l'azione e da simpatiche musicchette durante i dialoghi. Il motore dell'avventura è validissimo, con un completo parser a scomparsa (richiamabile col tasto destro) e buoni enigni mai illogici o assurdi. A farla da padrone è la demenzialità (come vuole la tradizione) con personaggi grotteschi e fuori di cranio come la piccola vecchietta amante delle grosse armi (che ci spiana addosso un revolver se la prendiamo in giro) o il barbone che dichiara di lavorare come collaudatore di panchine. I dialoghi sono fuori di testa e sprigionano più di un sorriso. A ben vedere questo ISOT ha tutte le carte in regola per diventare un gran gioco. Speriamo di avere presto la versione definitiva, scusate ma io vado a farmi un'altra partitina magari riesco a convincere la vecchietta che vuole rifilare al supermercato soldi di 150 anni fa a farmi passare avanti per pagare.



Ecco tutto quello che posso mostrarvi di nuovo di Napalm, ma non temete il mese prossimo mi rifarò.

In Shadow of Time è decisamente una bella avventura, speriamo di vederlo finito presto.



Coloratissimo e divertente, questo è Putty Squad un bel gioco anche se pubblicato con quattro anni di ritardo.



Il software italiano è in continua crescita, questo Virtual Ball Fighter ha tutte le carte in regola per diventare un classico.



Ecco il mondo incantato di Tales of Tamar, il nostro scopo sarà dominarlo sgominando gli altri avversari via Internet.



Putty Squad

Forse i più ferrati tra voi in ambito videoludico avranno già alzato il sopracciglio alla Spock, ebbene si questo gioco è vecchio di quasi quattro anni. Allora perché parlarne ancora oggi a così tanto tempo di distanza, beh è molto semplice, questo gioco (l'ultimo della gloriosa System 3 per Amiga) non ha mai effettivamente visto la luce dei negozi a causa del fallimento della Commodore che spinse i programmatori a relegarlo in un polveroso scaffale. Oggi, dopo così tanto tempo, grazie all'impegno della Alive Mediasoft e di Amiga Format, sta finalmente per venire pubblicato quello che all'epoca era stato accolto come uno tra i titoli più belli ed innovativi della stagione. I più veterani tra voi si ricorderanno anche dell'ottimo Silly Putty, sempre della System 3, in cui una simpatica pallina di pongo blu (Putty per l'appunto) doveva superare decine di livelli in un misto tra rompicapo e platform condito da una grafica assolutamente spettacolare (disegnata da quel genio di Robin Levy autore anche di Ruff'n Tumble e di Last Ninja 3 per C=64) e da un sonoro geniale. Bene questo Putty Squad altro non è che il coloratissimo seguito AGA only di questo capolavoro. Ci troveremo ancora una volta alle prese con le gommose forme della nostra piccola palla di mastice che può allungarsi, appiattirsi, camminare, dare pugni e usare tutta una serie di armi ed orpelli più o meno bizzarri contro la selva di coloratissimi nemici che dovremo affrontare. Il gioco si divide anche in questo caso in livelli non troppo vasti in cui dovremo ricercare e salvare dei piccoli pupattoli dispersi. Sinceramente non so bene quale sia la trama che fa da sfondo alle nostre gesta visto che la Alive mi ha solo mandato un demo giocabile senza uno straccio di press release, però non è molto importante visto che lo scopo è chiaro: girare per i livelli, raccogliere più bonus possibile, trovare i bambocci e raccogliarli tutti. Semplice, no? Beh, non proprio visto che ad opporsi a questa nobile missione ci saranno uno stuolo di nemici buffissimi che potremo però allegramente prendere a pugni o disintegrare a suon di bombe. Dal lato tecnico il gioco sembra decisamente valido, con tantissimi colori sullo schermo, parallasse, scrolling fluido, ottime animazioni, buone musiche ed i soliti strampalatissimi effetti sonori (curati da Richard Joseph di Sensibile memoria). Il tutto è molto giocabile e divertente, è assolutamente raccomandato a tutti i fanatici dei giochi "rotondi" e morbidosi ma anche a tutti coloro che vogliono un sano gioco che sfrutti la potenza del loro 1200/4000 regalando ore di divertimento.

Virtual Ball Fighters

Appena finito di parlare di un gioco "rotondo" e coloratissimo, riprendiamo il discorso con questa nuova fatica degli italianissimi Hurricane Studios. Questi intraprendenti ragazzi, presenti anche a Pianeta Amiga dove sicuramente avranno presentato le loro ultime creazioni, stanno portando a termine una serie di prodotti veramente interessanti come Eat The Whistle, un gioco di calcio troppo bello e demente, Escape Towards the Unknown, un'avventura grafica di cui si è visto ancora poco e per l'appunto questo nuovo progetto, diretta conversione da PC. Come avrete avuto modo di intuire anche dal titolo, VBF segue la moda lanciata alcuni anni or sono da una sfilza di giochi per console. Rimescolando lo stile di Tetris e Columns si sono ottenuti vari cloni che nella maggior parte dei casi introducevano un aspetto assente negli originali: la sfida uno contro

uno. Praticamente ogni volta che uno dei due contendenti completava una linea o un tris faceva apparire dei pezzi in più all'avversario. Un'assaggio di questo stile di gioco l'abbiamo già avuto con il divertentissimo Minskies Furball dei Binary Emotions, uscito un'annetto fa in versione ECS e AGA e molto apprezzato da critica e pubblico. Un po' come succedeva in questo bel gioco anche in VBF avremo a che fare con oggetti da impilare ma, mentre in Minskies dovevamo raggruppare teneri gattini di colore diverso, qui avremo a che fare con biglie di diverse sfumature che scenderanno dall'alto a gruppi di tre. Il nostro scopo sarà quello di mettere i colori uguali vicino a gruppi almeno di tre in orizzontale, verticale o obliquo, in modo da farli sparire dalla nostra metà di schermo e farli riapparire nella metà dell'avversario. Naturalmente sono all'ordine del giorno bastardate e cattiverie di tutti i tipi, da parte dei due contendenti, aiutati anche da bonus o malus di vario genere che avremo modo di raccogliere. Ci saranno anche diversi personaggi tra cui scegliere, ognuno con le sue caratteristiche ed i suoi punti forti e deboli. Si prospettano presenti anche un gran numero di stili diversi di gioco, contro il computer o un umano e addirittura tornei per uno o più giocatori. Graficamente il gioco sembra molto valido con un buon uso delle renderizzazioni per realizzare i vari elementi su schermo. Al momento abbiamo ancora pochi elementi per poter giudicare il risultato finale, speriamo di avere un demo giocabile presto. Le specifiche tecniche invece sono già molto chiare e, sebbene sia richiesto come minimo uno 030 con AGA, è consigliato avere almeno una scheda grafica per giocare in 640 per 512 a 16 milioni di colori (mentre su AGA si gioca in 640x256 a 256 colori a meno di avere un PPC così da poter sfruttare l'alta risoluzione), supportato anche il PPC e le schede audio tramite AHI. Ci sarà un'introduzione animata di ben 5 minuti ed il tutto sarà ovviamente su CD. La data di uscita non è stata ancora definita, portiamo pazienza ed aspettiamo fiduciosi.

Tales of Tamar

Veramente notevole questo nuovo titolo della neonata Eternity, che introduce notevolissime innovazioni in un campo, quello dei giochi di ruolo, che non vede novità da parecchio tempo (almeno su Amy). L'obiettivo che si sono proposti questi geniali programmatori è la creazione di un universo virtuale tramite Internet in cui tutti i giocatori, sia su Amiga che su PC (visto che uscirà anche una versione per compatibili), potranno interagire in un mondo tipicamente fantasy popolato da creature controllare dal computer e da persone ognuna delle quali conduce la propria missione indipendentemente dalle altre. Lo scopo principale del gioco è raggiungere il controllo di una vasta area di territorio e di far prosperare il nostro regno fino a diventarne magari imperatore, ovviamente dovremo creare anche città, strade, armate, attaccare e difenderci, controllare le tasse e la produzione di generi di prima necessità, esplorare, commerciare e tantissime altre cose. Naturalmente ad infastidirci concorreranno sia gli avversari computerizzati che quelli umani sparsi per il globo. Ci sarà possibile scegliere varie razze tra le tipiche presenti nei giochi di ruolo: Elfi, Orchi, Nani e (ovviamente) Umani. L'ambientazione, come già accennavo prima, è tipicamente fantasy con castelli e borghi medievali a fare da sfondo alle nostre eroiche gesta. Dal lato grafico abbiamo avuto modo di vedere solo poche schermate che



Gunbee F99 è proprio ben realizzato, la grafica è coloratissima e fumettosa ed il gioco è molto divertente e vario.



Ecco la nuova immagine di **Enforce**, sempre interessante il motore 3D anche se qualche colore in più nelle texture non guasterebbe.



Spettacolare, i progressi fatti dal motore di **Lambda** sono impressionanti. Speriamo di vedere il gioco finito presto, promette veramente faville.



Trucchi & Barbatrucchi

di Nicola Morocutti (n.morocutti@bassano.nettuno.it)

Ultimo appuntamento con Myst, si conclude quindi la nostra guida alla scoperta dei segreti di uno tra i più affascinanti giochi della stagione. Dal mese prossimo riprenderà la solita struttura di questa rubrica, però se volete che ci dedichiamo anche alla soluzione di qualche avventura ogni tanto basta che vi facciate sentire.

Myst, Parte 5: Stoneship age

Per prima cosa dirigetevi nella piccola isola dove c'è la pompa. Li troverete tre pulsanti da premere, adoperate solo quello sulla destra. Appena lo avrete premuto si sentirà il suono di un motore, è la pompa che sta prosciugando l'acqua nel faro. Dirigetevi lì, dove troverete, nella stanza principale, una piccola porta sopra la vostra testa. Vedrete anche una chiave nel pavimento che però si trova su una catena in movimento. A questo punto provate a girarvi e guardare in basso troverete una serie di scale che scendono verso il basso. La cassa che troverete giù è chiusa ma, alla sua sinistra, vedrete una specie di scolo dell'acqua. Adoperatelo e fate entrare l'acqua poi ad un certo punto chiudetelo e vedrete che la cassa in legno galleggia. Tornate alla pompa e premendo ancora il pulsante sulla destra farete ritornare l'acqua nel faro. Troverete la chiave per aprire la cassa sul pavimento ed al suo interno la chiave per aprire la piccola porta di prima. Salite e guardatevi bene intorno. Troverete un generatore con una maniglia. Giratela finché gli indicatori vi diranno che le batterie sono completamente cariche. Tornate indietro alla pompa e premete il pulsante in mezzo dei tre. Tornate al battello e girate a sinistra. Procedendo avanti per sei volte troverete un piccolo pannello sul muro di sinistra. Questo vi porterà in una stanza segreta. Non entrateci ancora ma andate giù per le scale. Una volta arrivati alla porta, premete il pulsante ed entrate. C'è una stanza da letto, alla destra c'è un tavolo. Alla sinistra c'è un cassetto, nei vari cassetti troverete delle cose, però nel quarto c'è la pagina rossa, ovviamente raccoglietela! Uscite quindi dalla stanza e salite le scale. Procedete sulla sinistra e scendete le scale andando avanti sei volte. C'è un piccolo pannello sul muro di destra. E' un altro accesso alla stanza segreta. Scendiamo completamente le scale, apriamo la porta ed entriamo nella camera da letto. Alla sinistra del letto c'è la pagina blu. Se continuiamo a girare troveremo un nuovo cassetto e, nel sesto cassetto, metà della combinazione della cripta. Annotatevi il contenuto e poi risaliamo le scale. Trovate il telescopio e guardiamoci dentro. Premendo con il mouse sopra l'immagine possiamo muoverla. Trasciniamola quindi verso sinistra. Troveremo tre zone senza l'immagine dell'isola e, secondo l'indicatore dei gradi, sono 115, 135 e 180. A questo punto conviene tornare indietro al generatore per ricaricare le batterie. Quindi torniamo alla prima porta che abbiamo incontrato (quella a forma di grotta) ed andiamo giù per sei volte. A questo punto ritroveremo il pannello segreto di prima, entriamo e seguiamo il corridoio sino alla stanza. Guardando in basso riconosceremo il disegno visto poco fa. Quindi la soluzione ha a che fare con i 135 gradi. Premiamo il bottone a forma di freccia tra Sud ed Est (che corrisponde a 135 gradi). Si accenderà la luce. Ritorniamo ai pulsanti della pompa, premiamo il primo pulsante sulla sinistra e ritorniamo alla porta della cabina. Scendiamo le scale trovandoci davanti ad un tavolino. Se ci clicchiamo sopra questo si trasformerà nel libro di Myst. Apriamo il libro e ritorniamo indietro.

Myst: la fine!

A questo punto è consigliabile salvare il gioco, visto che è facile sbagliare almeno non ci toccherà rifare tutto. Torniamo indietro al focolare ed entriamoci. Usiamo gli interruttori facendo scendere un disco dall'alto. A questo punto dovremo inserire la giusta combinazione. Dovreste già esserne in possesso se avete scritto il contenuto dei libri nella biblioteca, comunque basta andare nello scaffale di mezzo, prendere il libro più sulla destra e cercare la combinazione numero 158. Inseriamo la combinazione e, una volta finito, premiamo gli interruttori facendo muovere il caminetto. Troveremo un libro verde. Facciamo molta attenzione ad aprire il libro senza cliccare due volte sulle pagine. Apparirà Atrus che ci parlerà. Riponiamo il libro e torniamo al camino riprendendo gli interruttori. A questo punto, se avete copiato le note sulla cripta che abbiamo incontrato poco fa, dovreste sapere che gli interruttori dell'isola di Myst devono essere tutti accesi ad esclusione di quello del porto da dove siamo partiti all'inizio dell'avventura. Siccome all'inizio abbiamo già acceso tutti gli interruttori basterà andare a disinscrivere quello del porto. Apparirà dunque la pagina bianca e noi potremo tornare al caminetto. Inseriamo la combinazione del caminetto per far riapparire il libro verde. Ora siamo in gradi di viaggiare verso Atrus toccando le pagine. Troveremo Atrus che lavora su un tavolo. Diamogli la pagina ed avremo finito! Atrus ci parlerà anche di una nuova avventura (Riven) che presto dovremo affrontare. Bene, con questo abbiamo finito il nostro lungo speciale su questa fantastica avventura, speriamo di vedere molto presto una conversione di Riven per Amy, sarebbe veramente un colpaccio.

See you...

Bene, finito uno speciale, ne annuncio un altro che, il mese prossimo, ci porterà a scoprire i segreti di un altro grandissimo gioco: Genetic Species. Grazie all'aiuto di Paul Carrington (patron della Vulcan) potremo offrirvi una guida completa a tutti i codici del capolavoro dei Marble Eye. Ci sentiamo tra una trentina di giorni, ah, pensavo che si potrebbe anche cominciare la soluzione di The Big Red Adventure, voi che ne dite?

comunque sembrano promettere molto bene. Del sonoro non sappiamo nulla e preferiremmo non sbilanciarci nemmeno sulla giocabilità dell'intero prodotto visto che ancora non si è potuto vedere il sistema di gioco via internet in azione. Le specifiche rilasciate dai programmatori sono comunque impressionanti: grafica disegnata a mano, sequenze animate in ray tracing, supporto per la localizzazione, supporto per hardware evoluti, gioco in rete, chatroom già inserita nel gioco, future update via ftp scaricate automaticamente dal gioco, scambio di posta tra giocatori, tecnologia di battaglia molto evoluta, commercio, tornei e battaglie tra i giocatori, sistema economico feudale, maghi e magie, longevità praticamente infinita. I requisiti minimi sono un 68020 con 4 MB RAM (anche se è consigliato un 68040 con 32 MB RAM), hard disk, AGA (scheda grafica raccomandata), supporto per Paula anche se è consigliata una scheda sonora, supporto per la scheda Prelude, supporto delle schede PPC tramite Warp-OS, CD-ROM consigliato. Le richieste non sono proprio lievi però il gioco promette veramente faville, vedremo come sarà implementata questo mondo virtuale via e-mail, visto che è stato scelto questo mezzo per permettere al server centrale (a cui saranno indirizzate le mail contenenti i dati delle nostre azioni) di elaborare il turno successivo di azione e quindi rispedire le mail di risposta ai giocatori. Aspettiamo un demo a breve per vedere se tutto funzionerà. Gli Eternity saranno presenti anche a Colonia 98 con un proprio stand dove presenteranno il loro nuovo gioco.

Gunbee F-99

Gli shoot'em'up sembra stiano rivivendo una seconda giovinezza visto il discreto numero di titoli usciti in questi mesi. Proprio in questo numero ne recensiamo ben due e, sebbene nessuno sia a livelli esaltanti, sono segno di una rinnovata passione per questo intramontabile stile di gioco. Anche nelle preview ne ritroviamo due e, sebbene uno sia ormai una vecchia conoscenza per chi legge abitualmente queste pagine, questo Gunbee F-99 potrebbe rappresentare una piacevole sorpresa per più d'uno. I più ferrati tra di voi probabilmente ricorderanno che questo gioco è stato annunciato già da parecchi mesi dalla intraprendente APC&TCP che ha deciso di pubblicare questo titolo prima previsto come shareware. Ora quest'ultima mia frase non deve trarvi in inganno, Gunbee non è assolutamente a livello shareware, anzi, si presenta come una buona rielaborazione di parecchi giochi per console usciti negli scorsi anni. Il protagonista, il piccolo e rotondo Bee, l'abbiamo già incontrato in molti giochi da bar, su Super

Nes e Gameboy, in tutta una serie di divertenti sparattutto e platform. Su Amiga lo troveremo impegnato in un classico sparattutto a scorrimento verticale dove la grafica rotondeggiante e la demenzialità tipica dei fumetti giapponesi la faranno da padrone. Tecnicamente il gioco appare abbastanza valido, dico abbastanza perché se raffrontato a Trumazero o anche a Ultra Violent Worlds appare un po' limitato. Comunque troveremo uno scrolling molto fluido, una buona quantità di nemici su schermo ed una bella grafica disegnata con gusto anche se limitata ai 16 colori del dual playfield AGA. Gli scenari sono comunque vari e lo stile di disegno non risente della limitatezza della palette visto che più di un tot di colori non servono e che comunque il grafico è stato molto bravo a sfruttare ciò che aveva a disposizione. Gli sprite sono molto vari, colorati e discretamente animati, gli schemi di attacco sono validi e per nulla ripetitivi. La giocabilità appare quindi su ottimi livelli grazie al facile sistema di controllo (specialmente con joystick a due pulsanti che ci permette di sparare le bombe verso terra senza l'ausilio della tastiera) e alla varietà dell'azione. Ora non fraintendetemi, non è che la struttura di gioco cambi radicalmente, resta sempre uno sparattutto anche proseguendo nei livelli, è che il fatto di dover raccogliere le campanelle per riuscire a migliorare il proprio armamento incrementa notevolmente la varietà. Sparare ai nemici, schivare i loro colpi e contemporaneamente riuscire a far diventare la campanella del colore giusto è un compito dannatamente divertente. La longevità quindi ci pare su livelli elevati aiutata anche dalla varietà grafica dei livelli e dei nemici. Il lato sonoro è buono con tante simpatiche musiche in puro stile cartoon e buoni effetti sonori. Il gioco sarà pubblicato a breve per Amiga AGA su CD, aspettiamo a breve una copia per la recensione.

Traumazero Update

Brevissima update per raccontarvi di quella che dovrebbe essere la più grande notizia riguardo a questo gioco da mesi. Sono in possesso della demo giocabile!!! Adesso non cominciate a telefonarmi, faxarmi, citofonarmi tanto il Magnum non ce l'ho e comunque se sarete andati a Pianeta Amiga avrete avuto modo di vedere all'opera una versione ancora più evoluta del gioco. Questa nuova beta è quella che sarà mandata ai potenziali pubblicatori del gioco (Click Boom, Epic, Power Computing, Titan... chi la spunterà) ed è arrivata in anteprima assoluta per noi di EAR. Chiudendo qui questa introduzione e passando al gioco, devo dire che mi sono ancora una volta slogato la mandibola. Insomma Simone non può telefonarmi candidamente dicendomi che mi manda un

demo giocabile, per due giocatori contemporanei, in due versioni, con ben quattro navicelle (stupende anche se la mia preferita è quella che ricorda lo squalo), con fondali animati, incredibili nemici, scrolling fluidissimo e a velocità variabili (accelera proprio prima di un bell'ostacolo in mezzo allo schermo, per la serie frontale assicurato), armi spettacolari (stupendi i missili che partono da zone diverse a seconda dell'astronave), bonus demenziali (ma quando mai si è vista una melanzana o una margherita in uno shoot'em up), grafica stratosferica e chi più ne ha più ne metta e poi dirmi candidamente che è un lavoretto fatto in fretta e che mancano tante di quelle caratteristiche da riempire una pagina. E poi si lamentano se mi viene l'infarto! Comunque questa nuova update è tutta qui (e scusatemi se è poco), è divertente da giocare (anche se io ed il Benozzi ci siamo fatti maciullare come due ebeti) ed è tecnicamente e graficamente sconvolgente. Ah oltretutto mi pare che le navicelle girando facciano un cerchio perfetto questa volta (queta la capiamo in due, ma portate pazienza dovevo scriverla). Bene, ormai il gioco è alle porte (prima di Natale sarà finito e distribuito), tenete in caldo i 1200, oliate il CD e revisionate il joystick, Traumazero sta arrivando...

Games News

Poche news brevi questo mese anche perché lo spazio è tiranno. Partiamo da due titoli che sicuramente faranno furore. Sono state rese disponibili nuove schermate di **Enforce**, il promettentissimo clone di Quake che sembra sempre più lanciato a superare, almeno tecnicamente, il maestro. Si nota un po' più di colore nelle texture (decisamente smorte nel primo demo) e poco altro. Il lavoro comunque continua a gonfie vele, speriamo di vedere un nuovo demo presto. Altro titolo importantissimo è **Lambda**, anche in questo caso pare un gioco preso direttamente dal Playstation tanto è curato ed evoluto il motore 3D. Anche qui solo nuove schermate, che sono comunque spettacolari, e la promessa di un nuovo demo a breve. Buone nuove anche dalla Raven Software (che molti di voi ricorderanno per il vecchio Black Crypt) che pare intenzionata a rilasciare i sorgenti di **Heretic** e **Hexen** a breve. Aspettiamoci quindi una nuova conversione su Amy. La Vulcan invece ci manda cattive notizie visto che i team responsabili di Caveman Species e Almagica hanno deciso di abbandonare lo sviluppo dei loro titoli. E' un vero peccato. Sempre dalla Vulcan sta invece per uscire **Wasted Dreams** un'epica avventura su CD che promette veramente faville, sapranno ripetere il successo di Genetic Species? La Alive Mediasoft pare intenzionata a prendere il controllo del mer-

cato Educational su Amiga visto il lancio dell'etichetta Alive Kids e del loro primo progetto **Adiboo**. Questo nuovo programma (che non sarà un gioco) arriverà su ben 2 CD e sarà la diretta conversione di un gioco per Mac. Le richieste hardware sono un po' sopra la media dei titoli del genere (di solito si tratta di giochi brutti per A500 spacciati come educational) visto che per funzionare, Adiboo ha bisogno di uno 040 (con supporto per l'eventuale PPC) con 8Mb di Ram, HD e CD. Il tutto sarà a 256 colori in 640x480 con supporto per schede grafiche. Una nuova software house si affaccia sul mercato con un titolo interessante, è la Dark Productions con il suo **Exor**, un gioco di strategia spaziale basato sul famoso Master of Orion (per PC). Graficamente è discreto, ma la parte più importante è senza dubbio la completa simulazione della galassia e dei suoi pianeti. Il gioco è ancora agli inizi visto che l'uscita è prevista per il 2000. Restiamo sempre nello spazio con **Space Station 3000** dei Digital Images. Questo gioco è la versione commerciale del loro precedente lavoro shareware. Basandosi sui consigli di tutti coloro che hanno giocato alla prima versione, i Digital Images hanno programmato questo seguito che ci vedrà al comando di una base spaziale in una specie di Sim-Space Station. Sarà disponibile sia per AGA che per ECS e richiederà 9Mb di HD, CD e 1Mb di chip e 2 di Fast. Nuovo data disk per **Flyin'High** che presenta nuovi tracciati ed ambientazioni. Questo dovrebbe essere l'ultimo prima che i Pure comincino a programmare un l'attesissimo seguito di FH che dovrebbe funzionare solo su PPC. La Exotic Software sta portando avanti **Gord**, un'avventura grafica nel classico stile Lucas che, stando alle dichiarazioni degli autori, dovrebbe essere molto interessante. Al momento sono alla ricerca di un grafico (se vi potesse interessare scrivete a gord@enti.demon.co.uk). Il gioco è previsto sia su floppy che su CD.

Conclusioni

Chiudo velocemente perché ho sfiorato anche questa volta il limite in maniera paurosa, saluto tutti, ci rileggiamo sulle recensioni.



Games Review

di **Nicola Morocutti** (n.morocutti@bassano.nettuno.it)

Anche questo mese troviamo un buon numero di giochi, sebbene siamo a livelli qualitativamente un po' più bassi del solito c'è di che divertirsi. Interessante il ritorno degli shoot'em up con due titoli però appena sufficienti. Segnalo l'ennesima conversione da PC questa volta di un platform carino e ben realizzato. Per ultimo troveremo anche un gioco di guida non proprio esaltante, insomma un mese di attesa, come è giusto che sia, con i titoli più importanti che arriveranno a ridosso del Natale.

Ultra Violent Worlds

Una nuova software house si affaccia sul mercato Amiga con un titolo che potrebbe avere le carte in regola per diventare un buon prodotto. Certamente non ha dalla sua l'originalità, visto che appartiene all'un tempo floridissimo filone degli shoot'em up a scorrimento verticale, però, almeno dal lato tecnico promette cose interessanti. I Vorlon Software, questo il nome del nuovo team, hanno cercato di creare un qualcosa che racchiudesse solo il meglio delle passate produzioni utilizzando al meglio la tecnologia odierna. Ci troveremo quindi davanti ad uno shoot'em up in AGA con un fluido scrolling verticale, con tre strati di parallasse, nemici molto "grossi" che scorrazzano per lo schermo in buon numero ed una buona varietà di armi e navicelle acquistabili nel solito negozio tra i livelli (non si sa bene perché ma è stato messo anche prima del primo livello quando non possediamo una lira, sarà per darci un'idea di quello che potremo acquistare). Questi sono gli innegabili punti di forza del gioco, senza tralasciare le 11 tracce audio presenti nel CD. Adesso però permettetemi di andare oltre il "crudo" elenco di caratteristiche, vedendo come sono state implementate effettivamente. Partiamo dalla grafica, sicuramente abbiamo un gran numero di colori su schermo, il loro uso però mi pare alquanto mal fatto visto che lo stile di disegno appare datato e poco piacevole, le navicelle poi sono sì tante però sono una più brutta dell'altra per non parlare dei nemici, grandi e numerosi su schermo ma patetici quanto a design ed animazione. Il negozio tra i livelli è di una tristezza inaudita, una

lista verde su fondo nero con un piccolo riquadro dove vediamo i possibili cambiamenti applicati alla nostra navicella, sono ben lontani i giorni dei Bitmap Brothers e del loro Xenon 2. Parlando di questo capolavoro assoluto dei Bitmap è impossibile dimenticare i suoi mitici tre strati di parallasse che dimostrarono per la prima volta quello che poteva fare Amiga, qui il parallasse c'è però è usato in maniera indegna e decisamente meno spettacolare che nel vecchio Xenon 2. Comunque lo scrolling è fluido e veloce anche con molti nemici su schermo, sebbene queste situazioni generino un caos totale di spari ed oggetti che rendono incomprensibile l'azione che si sta svolgendo su schermo causando il più delle volte la fine prematura della nostra avventura. Se quindi dal lato grafico non c'è certo da gioire, specialmente se paragoniamo UVW con Traumazero o anche con il meno elaborato Gunbee F99 che però sfrutta molto meglio i (pochi) colori disponibili, dal lato sonoro siamo messi veramente male. I moduli musicali sono veramente scarsissimi e a mio avviso pietosi proprio dal lato della composizione e del ritmo. Durante il gioco avremo solo canonici effetti sonori, nulla di particolarmente esaltante specialmente se paragonato al solito Xenon 2 che aveva quella stupenda musica di Bomb the Bass o a Traumazero con le tracce audio di Fabio Barzagli. Parlando di tracce audio non possiamo trala-

sciare le 11 presenti nel CD di cui accennavo prima, purtroppo riprendono lo stile dei moduli musicali quindi niente di buono, anzi sembrano proprio stonate. La giocabilità è su livelli medi, visto che il sistema di controllo semplice e super-collaudato permette di entrare nel vivo subito però la difficoltà è calibrata male con momenti di caos più assurdo che ci tolgono un sacco di vite e scoraggiano anche il più motivato tra i giocatori. Alla luce di questo la longevità ne risulta abbastanza minata e quindi non penso arriveremo mai a proseguire tanto nella nostra avventura.

Conclusioni

Mi spiace veramente dare un voto così basso a UVW, le premesse per un titolo interessante c'erano tutte ed è un vero peccato constatare che del buon codice come quello che muove lo scrolling e gli sprite sia stato "sprecato" in una produzione così antiquata sia nel concept che nella realizzazione. Su CD è presente anche la versione PC che è assolutamente identica (a parte una bella introduzione animata) e quindi non certo esaltante. La sufficienza è un po' tirata, ma mi spiaceva stroncarlo del tutto considerato che è anche il titolo d'esordio dei Vorlon che sapranno sicuramente crescere nei futuri progetti. Giudizio: **Sufficiente**



Un bel fondale nevoso che dimostra ancora una volta la potenza del motore 3D. Ma quale potenza???

Powder

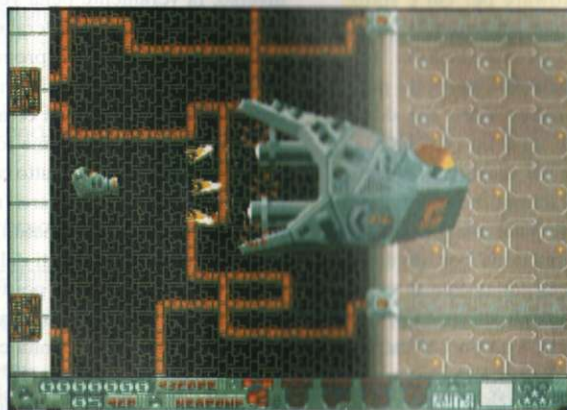
Continuiamo a parlare di navicelle ed affini in quest'altro degno rappresentante del rinato filone shoot'em up. Powder è un titolo alquanto particolare, soprattutto per il travagliato sviluppo che ha alle spalle. Pensate che il gioco in questione doveva essere pubblicato nel lontano 1990 dalla Genias (ve li ricordate? Quelli di Top Wrestling e Warm Up), poi una serie di traversie al limite della sfiga fantozziana hanno costretto i bravi ragazzi della Five Stars Vg Studio a riporre ne cassetto questo titolo che, per gli standard dell'epoca, era senza dubbio eccellente. Dopo quasi sette anni alcuni dei componenti del team originario decisero di rendere pubblico un piccolo demo tramite Aminet. Anche noi avevamo avuto modo di vedere questo dimostrativo che, sebbene mostrasse ormai il segno degli anni specialmente nella grafica, aveva ottime qualità come i fondali animati, il buon numero di sprite su schermo e lo scrolling abbastanza fluido, considerato poi che tutto girava anche su un vetusto 500 con 1Mb di Ram era decisamente impressionante dal lato tecnico. Gli autori ricevettero un ottimo responso dal pubblico per questo demo e, ripresa fiducia e coraggio, cominciarono a proseguire con il progetto tanto a lungo dimenticato. A questo punto entrò in gioco la Verkosoft, neonata software house teutonica che è stata decisamente attivissima negli ultimi mesi, rilevando progetti un tempo shareware (come Wheels of Fire recensito più sotto) o producendo nuovi titoli (come questo o altri che arriveranno a breve), che propose di pubblicare il gioco sotto la propria etichetta. Così siamo giunti ai giorni nostri, con una bella confezione contenente il CD e il manuale che poggia sulla mia scrivania ansiosa di essere provata. Il gioco è nel classico stile R-Type con scrolling da sinistra a destra ed ordate di nemici che ci si parano contro. La storia ci vede come ultimo baluardo contro i cattivissimi del pianeta X-ETR-31T, che vogliono conquistare la galassia. Noi siamo al comando di una bella navicella spaziale con l'intento di fargli tanto male. Ad aiutarci in questo nobile compito concorre la particolare abilità del nostro mezzo, infatti esso può cambiare la propria forma tra cinque possibili, in modo da riuscire ad adattarsi alle varie situazioni di fuoco nemico e di condizioni ambientali in cui saremo immersi. Questa abilità purtroppo non è illimitata, dovremo infatti guadagnare dei crediti ogni tot punti che ci permetteranno di sfruttare la metamorfosi del nostro mezzo. Il gioco oltretutto si sviluppa su sei livelli (di cui il secondo e l'ultimo saranno dedicati allo scontro con il mostro di turno) in cui avremo a che fare con un buon numero di nemici in tutti i casi molto grandi e ben animati. Gli schemi di attacco sono decisamente validi e discretamente casuali in modo da impedirci di assimilare le traiettorie dei nemici. Dal alto grafico siamo messi benino, sempre considerando che è un gioco nato e pensato per A500, i colori non sono certo migliaia però i pochi presenti sono usati in maniera azzeccata, le animazioni sono sempre piacevoli anche per quanto riguarda i fondali. Il sonoro invece è un po' meno curato, con strani rallentamenti delle musiche, che comunque appartengono al famosissimo e seguitissimo filone delle "senza infamia e senza lode". Giocabilità e longevità sono su buoni livelli grazie alla struttura iper collaudata e alla



La nostra bella (ma dove?) navicella si sta facendo largo tra una selva di nemici in UVW.



Altro livello di UVW con una bella esplosione sulla sinistra, ebbene quel baglio di luce un tempo era una navicella (che poeta!).



Poi dite che non sono bravo, questo è il mostro finale! Vabbè lo ammetto, non ci sono arrivato e questa foto l'ho scaricata dal sito della Verkosoft, ma non vi si



Altro giro altre navicelle, questa volta sono quelle di Powder, siamo nel quarto livello e notate la navicella che ha cambiato forma.

Come dice-
vo non è
che in
Wheels on
Fire la grafi-
ca sia poi
così bella o
realistica.



varietà sia dei livelli che degli attacchi dei nemici, particolarmente fastidiosi gli attacchi alle spalle a cui però si riesce presto a far fronte.

Conclusioni

Powder è un titolo molto difficile da giudicare, se ci trovassimo nel 1990 probabilmente qui sotto ci sarebbe un bel "molto buono" o un "ottimo", però sono passati quasi otto anni dai gloriosi tempi d'oro dell'Amiga 500 e fortunatamente si sono evoluti anche i gusti e le tecnologie disponibili. Con questo non voglio assolutamente dire che Powder sia un brutto gioco, anzi tecnicamente è molto valido (sempre considerando l'hardware per cui è stato scritto) e, secondo me, dà parecchi punti anche a UVW sia in giocabilità che in longevità. Purtroppo però gli anni sono passati e adesso le caratteristiche che deve avere uno shoot'em up sono riassunte in Trumazero o anche nel simpatico Gunbee che possedendo una tecnica meno raffinata, riesce però ad essere piacevole grazie allo stile fumettoso. Secondo me Powder deve essere acquistato obbligatoriamente da tutti i possessori di A500 e simili (è incredibile ma ce ne sono ancora tanti), è un gioco che sfrutta molto l'hardware di questo glorioso computer (a patto che abbiate Hd, CD ed 1Mb di Ram), tutti gli altri faranno meglio ad aspettare i due titoli sopra menzionati o magari un nuovo episodio di Powder pensato per hardware più evoluti. Che dite Five Stars, ce lo fate questo regalo?

Giudizio: **Sufficiente**

Wheels of Fire

Proseguiamo con la Verkosoft, questa volta questa intraprendente software house teutonica ha raccolto e deciso di pubblicare un titolo precedentemente uscito come shareware. I Proximity avevano infatti deciso questa forma di pagamento per la prima versione di WOF, pare senza grande successo, e così hanno deciso di affidarsi alle capaci

mani della Verkosoft che ha abbellito il tutto con una bella confezione ed un simpatico manuale. Ad essere sinceri però quest'ultimo particolare poteva tranquillamente essere risparmiato visto che la semplicità del gioco è alquanto disarmante. In WOF infatti ci troveremo a gareggiare su pittoreschi circuiti in Voxel contro altre tre macchinine. Ovviamente vince chi arriva primo al traguardo e, così facendo, guadagna i soliti soldi da spendere nel sempreverde negozio. Passando alla realizzazione tecnica ci sarebbe da mettersi le mani nei capelli! Il tanto decantato motore Voxel è quanto di più brutto abbia mai visto su un gioco di guida e, sebbene penso che se avessero fatto un gioco di elicotteri il risultato sarebbe stato ben diverso, fa veramente pena vedere queste macchinette in bitmap letteralmente volare (visto che non sembrano proprio poggiate sul terreno) per piccolissimi e tristissimi tracciati. I colori sono poi una cosa incredibile, potremo dilettarci con colline rosso porpora e piste verde smeraldo, il tutto con bei pixeloni sparsi qua e là a ricordarci (ma soprattutto a ricordarlo ai programmatori) che il voxel è bello quando si è distanti dal terreno, da vicino fa pietà. Stupendo poi tutto il resto con le 15 piste che rendono possibile tagliare a più non posso, la difficoltà calibrata nel modo più assurdo possibile. Dal suo Il motore Voxel ha la velocità molto elevata, che lo rende giocabile anche su 020 anche se preferisco piuttosto Virtual Karting 1 e 2 che sono sicuramente più belli da vedere e da giocare. Sinceramente sono deluso, non che mi aspettassi radicali cambiamenti dalla versione shareware, però questo non è assolutamente un gioco a livello commerciale. Preferisco tornare a giocare con Flyin'High che, sarà anche lui non proprio un capolavoro, ma almeno è bello da vedere.

Conclusioni

Proprio una bella ciofecca questo WOF, sinceramente non ho alcun dubbio nel dargli questo votaccio. Tecnicamente siamo su livelli pietosi, grafica bruttissima,

sonoro da lasciar perdere, giocabilità nulla grazie alla possibilità di tagliare ed alla difficoltà settata malissimo. Nulla può risollevare questo titolo dalla polvere dove l'hanno gettato i suoi stessi programmatori. Comunque se volete provarlo ugualmente considerate che il gioco è disponibile su Amiga per una prova. Avrete comunque bisogno di almeno un Amiga AGA con 4Mb di fast. Spriamo in Flyin'High 2...

Giudizio: **Insufficiente**

Abuse

Continua la saga delle trasposizioni da PC ad Amiga di titoli più o meno famosi. Così dopo Doom 1 e 2 e Descent è l'ora di questo titolo, decisamente più oscuro e meno conosciuto dei due appena citati. La storia di Abuse inizia nel 1996 quando viene rilasciato su PC questo simpatico platform game che presenta effetti di luce molto evoluti e spettacolari. In realtà le novità del gioco sono pressoché tutte qui visto che ricalca lo stile di decine di titoli del genere tra cui ricordo l'ottimo Switchblade 2 della Gremlin. Dopo quasi due anni i sorgenti del gioco sono stati resi di pubblico dominio, così si sono subito messi al lavoro i programmatori responsabili di un altro porting eccellente quello di Descent. Ecco dunque sfornato Abuse anche su Amiga, anche se, sebbene si tratti di un platform, non sono rose e fiori, anzi. Purtroppo i PC, come tutti noi sappiamo, non dispongono dell'elaborata architettura di Amiga, grazie alla quale compiti diversi vengono affidati a chip diversi, lì è il solo processore, con la sua spaventosa potenza, a dover fare tutto il lavoro che su Amiga fanno Paula, Copper, Blitter, ecc... Questo, sebbene funzioni discretamente bene su PC risulta dannosissimo una volta portato su Amiga che notoriamente non dispone di processori potentissimi (a meno dei fortunati possessori delle schede Power Up di cui presto farò parte) e che quindi si trova ad arrancare facendo sgobbare il solo processore e lasciando inattivi gli utilissimi coprocessori. Abuse dunque ha delle richieste discretamente elevate soprattutto se paragonato a titoli analoghi scritti appositamente per Amiga che si accontentano anche di un A500 liscio. Per giocare degnamente vi servirà almeno uno 030 con AGA (se disattivate gli effetti di luce) o, meglio, almeno uno 040 con scheda grafica per godersi appieno il gioco. Parlando un po' del gioco in sé stesso devo ammettere di essere rimasto piacevolmente sorpreso, premetto però di averlo giocato sul 3000 con 060 e scheda video di un mio amico oltre che sul mio 1200 con 030. Abuse risulta un gioco

molto intrigante, un arcade adventure ben riuscito che presenta svariati enigmi uniti ad una buona dose di azione e di blattaggio. Graficamente siamo su livelli molto elevati con bellissimi sprite animati in maniera molto fluida e convincente, particolarmente elaborata l'animazione del protagonista principale che è fluidissima e segue con molto realismo i movimenti del puntatore. Mi stavo dimenticando di dire che in Abuse incontreremo un metodo di controllo molto particolare che unisce joystick (con cui muoviamo il protagonista) a mouse (con cui muoviamo il mirino dell'arma), il tutto inizialmente è un po' macchinoso ma poi risulta divertente ed immediato. Tornando alla grafica anche i fondali sono ben disegnati e si nota lo studio fatto per far risaltare ancora di più gli spettacolari effetti di luce. Il sonoro è nella norma con fragorosi effetti sonori e la possibilità di ascoltare tracce audio (se si possiede il CD originale del gioco o un CD audio abbastanza cattivo). La giocabilità è su livelli molto elevati specialmente una volta che ci si è abituati all'inusuale sistema di controllo. La longevità è molto elevata grazie anche all'elevato numero di livelli e all'ottimo design degli stessi.

Conclusioni

Veramente sorprendente questo Abuse. Sinceramente non l'avevo mai considerato su PC, però ora che ci ho giocato su Amy devo ammettere che è un titolo molto interessante e divertente. Purtroppo le richieste hardware sono un po' ridicole per un platform visto che Amiga è nata per fare questi giochi però non si può certo farne una colpa ai programmatori della conversione che si sono dovuti adattare alle scelte fatte per PC. Io mi sento di consigliarlo a tutti, tanto è gratis e la versione shareware dei livelli per PC è reperibile con molta facilità (sono circa 3Mb compressi).

Giudizio: **Buono**

Conclusioni

Mese forse un po' fiacco questo ottobre, i giochi sono abbondanti ma solo Abuse ed, in parte, Powder hanno saputo interessarmi. E' comunque naturale che dopo la pausa estiva i programmatori tengano i propri capolavori per il proficuo periodo natalizio. Già il mese prossimo con l'avvento di Colonia 98 dovremmo assistere al lancio di moltissimi degli eccellenti titoli che abbiamo anticipato questo mese. Oltretutto tra queste pagine non è nemmeno compreso ciò che ha visto la luce durante Pianeta Amiga, di tutto questo parleremo nel prossimo numero che si annuncia veramente ricchissimo.



TRAMARIN COMPUTER

COLOGNA VENETA (VR) - Via Quarta Dc, 25/E

PPC 604 180 MHz con 040/25	£ 1.290.000
PPC 604 200 MHz con 060/50	£ 1.840.000
CyberVision PPC 8 Mb SGRam	£ 495.000
BVision PPC 4 Mb SGRam	£ 395.000
PPC 603 160 MHz con 040/25 FPU	£ 595.000
PPC 603+ 200 MHz con 040/25 FPU SCSI	£ 775.000
PPC 603+ 240 MHz con 040/25 FPU SCSI	£ 930.000



AMIGA COMPUTER

GRANDE
PROMOZIONE
DI AUTUNNO

Rientro Blizzard usate

Genlock BX
A1300 Micronik Tower
Masterizzatori IDE 2X 8X con software
Hard disk SCSI, IDE da 3,5" e da 2,5"
Promozione Phase 5 Spaccaprezzo

£ 890.000
£ 750.000
£ 550.000

telefonare !

Spedizione gratuita per pagamento anticipato (basta un fax)

<http://www.newb.it/tramarin> - tramarin@newb.it

Tel. e Fax 0442 411447 - Cell. 0336 615361

Tutti i prezzi sono IVA compresa franco nostra sede, spedizioni in contrassegno postale.

About

Nome prodotto: Abuse

Distributore: Aminet

Prezzo: gratuito

Configurazione minima:
Amiga AGA con 030 e 8Mb di Fast.

A favore:
Stupenda grafica, ottimi effetti di luce, buona giocabilità e longevità.

Contro:
Richieste hardware troppo esose.

Nome prodotto: Powder

Produttore: Verkosoft

Distributore:
NonSoloSoft
Casella Postale 63
10023 Chieri (TO)
Tel. 011/9415237 (24h/24)
Fax. 011/9415237
e-mail: solo3@chierinet.it

Prezzo: non comunicato

Configurazione minima:
Amiga 500 con 1Mb di Ram, CD
Rom e HD.

A favore:
Buona realizzazione tecnica, divertente da giocare.

Contro:
Risente troppo degli anni.

Nome prodotto: Ultra Violent World

Produttore: Vorlon Software

Sito WEB: <http://www.vorlonsoftware.com>

Distributore: Vorlon Software

Prezzo: non comunicato

Configurazione minima:
Amiga AGA con 4Mb di Fast.

A favore:
Buona tecnica, per un po' è divertente.

Contro:
Limitato nel design e nella realizzazione grafica e sonora.

Nome prodotto: Wheels on Fire

Produttore: Verkosoft

Distributore: NonSoloSoft
Casella Postale 63 10023 Chieri (TO)
Tel. 011/9415237 (24h/24)
Fax. 011/9415237
e-mail: solo3@chierinet.it

Prezzo: non comunicato

Configurazione minima:
Amiga 1200 con 4Mb di Fast, HD.

A favore: Veloce.

Contro:
Ridicolo tecnicamente, difficoltà mal calibrata.

Come potevamo parlare degli oggetti grafici di Amiga senza nemmeno citarne i più utilizzati?

L'Amiga e i Bob...

di Emanuele Benozzi (painaga@dei.unipd.it)

Lutilizzo degli sprite è certamente utile in molti tipi di applicazione, soprattutto nei giochi, ma gli sprite soffrono di un grave difetto, cioè sono poco ampi (solo sedici pixel) e hanno pochi colori (quattro o sedici). Utilizzarli come pennelli (brush) in programmi tipo Ppaint o Dpaint sarebbe una scelta poco felice! Anche nei giochi, se volete gestire qualche bel "mostrone", gli sprite iniziano a starvi paurosamente stretti! Per ovviare a questi problemi si utilizzano i bob, ovvero i "Blitter Object", chiamati così perché è principalmente il coprocessore Blitter che si occupa di stampare su schermo tali oggetti. Rispetto agli sprite i bob hanno due vantaggi principali:

- Sono più ampi degli Sprite
- Possiedono più colori (al massimo tanti quanti la profondità dello schermo)

A differenza degli sprite però i bob quando vengono stampati a video cancellano la parte di immagine sottostante! Questo perché in pratica un bob non è niente altro che una bitmap (immagine) che viene stampata sopra un'altra bitmap o, se preferite, un'area di memoria che va a riscrivere un'altra. Inoltre i bob sono più lenti degli sprite nel venire disegnati su schermo. Il primo problema è stato superato con la "sacra tecnica millenaria del salvataggio della bitmap su buffer" ("Uattà" nd. Ken Shiro). In pratica si prende la parte di bitmap su cui deve essere stampato il bob e la si salva in un'area di memoria apposita (il buffer), poi viene stampato il bob. Quando poi il bob viene spostato la parte di memoria salvata viene ripristinata, viene salvata la nuova parte di immagine su cui deve essere stampato il bob, si stampa il bob e così via... E' questa operazione di salvataggio stampa ripristina che rende il bob molto lento, soprattutto se avete immagini molto grandi. Comunque i Bob possono essere stampati anche senza questa tecnica, con lo scotto però di perdere la parte di immagine sottostante, ma guadagnando in velocità di disegno. Inoltre quando stampate un bob viene stampata tutta la bitmap associata a tale bob, anche la parte "vuota" che non con-

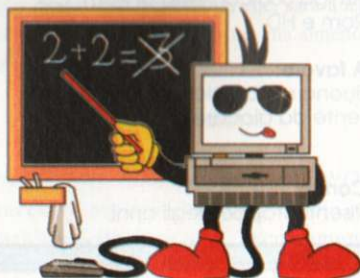
tiene il disegno e che magari non volete che venga visualizzata. Si può ovviare a questo problema definendo una immagine che contiene la "sagoma" (o "maschera", da "mask" in inglese, oppure "ombra" da "shadow") dell'immagine che volete stampare e, agendo con certi parametri del blitter (i mintern ma con le strutture in C non c'è modo di usarli in maniera diretta) disegnare solo la parte di bitmap associata alla sagoma.

Gestire un bob tramite il Sistema Operativo richiede la stessa attenzione che nel gestire uno sprite virtuale. Come al solito il S. O. stesso vi verrà incontro in molte operazioni, gestirà infatti per voi le immagini da salvare nel buffer, le ripristinerà, inizierà la sagoma che servirà a copiare la parte di immagine che vi interessa, tutto secondo le vostre esigenze. Quello che dovete fare non è altro che allocare correttamente la memoria per i buffer.

Cominciamo col dire che il bob, dal S. O. è visto come una un oggetto della struttura GEL (che è stata spiegata la lezione scorsa), e per definire un bob, avete bisogno sia della struttura "VSprite" che della struttura "Bob". La struttura VSprite serve a collegarsi alla lista di elementi grafici del GEL e a definire il numero di bitplanes del bob, l'ampiezza in word del bob stesso (un bob come uno sprite è sempre composto da WORD e perciò la sua risoluzione orizzontale è sempre un multiplo di 16 pixel) a settare le maschere di collisione (VSprite è come il maiale, non si butta via niente!) ecc. Siccome deve essere quasi completamente inizializzata in modo diverso dagli sprite virtuali riproponiamo questa struttura con i nuovi valori da inserire:

```
struct VSprite {
    struct VSprite *NextVSprite,
    *PrevVSprite, *DrawPath,
    *ClearPath;
    WORD OldX, OldY;
    WORD Flags, Y, X;
    WORD Height, Width, Depth;
    WORD MeMask, HitMask;
    WORD *ImageData;
    WORD *BorderLine;
    WORD *CollMask;
    WORD *SprColors;
    struct Bob *VSBob;
    BYTE PlanePick, PlaneOnOff;
    VUserStuff VUser;
}
```

Come avrete già intuito tutti quei campi che non venivano usati per definire gli sprite virtuali sono necessari per i bob! Più in dettaglio "Width" contiene la lunghezza in WORD del Bob, "Planes" il numero di Bitplanes che definisce il bob ed "Height" l'altezza in pixel. "MeMask" e "HitMask" servono a gestire le collisioni (che tratteremo in una lezione apposita), "ImageData", punta ai dati che definiscono l'immagine del bob (è da notare che tutti i bitplanes che definiscono un bob sono contenuti in un'area contigua di memoria, come se fossero immagazzinati in un unico vettore), "BorderLine" e "CollMask" assumono lo stesso significato degli sprite virtuali. "SprColors" non viene utilizzato in quanto un bob condivide la stessa palette di colori dello schermo. "PlanePick" e "PlaneOnOff" sono due maschere a otto bit, la prima serve a scegliere su quali bitplane dell'immagine deve essere stampato il bob (e ciò determina i colori utilizzati nel bob stesso), il secondo serve a trattare i bitplanes non utilizzati. "Flags" contiene alcune caratteristiche di stampa per il bob: "SAVEBACK" se settato il sistema operativo salva automaticamente la parte di bitmap nel punto in cui viene disegnato il bob, e la ripristina quando il bob viene spostato; "OVERLAY" serve a stampare il bob utilizzando la sagoma, cioè la bitmap puntata da "ImageShadow" della struttura Bob. Se



tale flag non viene settato verrà stampato tutto il rettangolo grafico che definisce l'immagine del bob.

"GELGONE" questo flag è impostato dal sistema operativo quando il bob supera la regione di disegno delimitata dalla struttura GEL.

"VSBob" punta ad alla struttura bob, elencata qui sotto:

```
struct Bob {
    WORD Flags;
    WORD *SaveBuffer;
    WORD *ImageShadow;
    struct Bob *Before;
    struct Bob *After;
    struct VSprite *BobVSprite;
    struct AnimComp *BobComp;
    struct DBufPacket *DBuffer;
    BUserStuff BUserExt;
};
```

Spieghiamo velocemente il significato dei campi di questa struttura:

"SaveBuffer" punta al famoso buffer su cui viene salvata la bitmap... ovviamente per utilizzare correttamente questo campo deve essere allocata la stessa quantità di memoria occupata dall'immagine del bob.

"ImageShadow" punta ai dati che definiscono la sagoma del bob.

"Before" ed "After" puntano alle strutture dei bob che vengono stampati a video prima (before) e dopo (after) del nostro, e vengono utilizzati soprattutto da particolari strutture che definiscono degli oggetti di animazione (che sono più bob collegati...); tali campi sono gestiti dal S. O.

"BobVSprite" punta alla struttura VSprite associata al bob.

"BobComp" punta ad una struttura "AnimComp", e fa diventare il bob una componente di animazione di tale struttura.

"Flags" setta altre caratteristiche del bob: "SAVEBOB" stampa permanentemente il bob sulla bitmap di destinazione (come quando stampate a video i brush con il vostro painter preferito);

"BOBICOMP" va settato se il bob è una componente d'animazione della struttura "AnimComp"

"BWAITING" quando settato il bob è in attesa di essere disegnato. Ciò avviene quando chiamate la funzione "DrawGList", che setta questo bit fino a che il bob non viene stampato sullo schermo. Questo flag viene resettato automaticamente dal sistema alla fine della funzione DrawGList.

"BDRAWN" se settato allora il bob è già stato disegnato sullo schermo e il suo funzionamento è analogo al flag precedente.

"SAVEPRESERVE", è un flag impostato dal sistema; viene utilizzato con il double-

buffer e serve ad indicare se il bob nel secondo buffer è stato ripristinato.

"BOBNIX" è utilizzato dal sistema e serve ad indicare, nel modo double-buffer, che il bob è stato tolto dalla lista di oggetti attivi del GEL e che sono state ripristinate le parti di immagine delle bitmap su cui veniva stampato il bob

"BOBSAWAY" va impostato quando si vuole cancellare il bob dalla lista di oggetti attivi nel gel. Quando settate questo flag e chiamate la funzione DrawGList il bob viene cancellato dallo schermo e l'immagine dietro al bob viene ricostruita (sempre se avete salvato l'immagine sottostante al bob!). Se usate il double-buffer dovete chiamare DrawGList due volte, la prima per deallocare il bob nella prima bitmap, e la seconda per l'altra.

"DBuffer" punta ad una struttura DBufPacket e serve a gestire il bob con la tecnica del double-buffer. Che cosa è questo double-buffer e a cosa serve? Come già detto il bob è abbastanza lento nel venire stampato a video. Può accadere addirittura che, nella durata di qualche quadro video, il bob non finisca di essere stampato. Il risultato è che a video appare un effetto di "sfarfallamento" del bob, molto brutto a vedersi, soprattutto nei videogiochi (e poi Nicola si arrabbia ed ha anche ragione!!!). Il double-buffer serve ad

ovviare questo problema nel seguente modo: vengono allocate due bitmap differenti e, mentre la prima viene visualizzata sullo schermo, andiamo a stampare i bob sulla seconda. Quando abbiamo finito visualizziamo la bitmap in secondo piano, che contiene i bob completati, e andiamo a stampare i bob nella prima; il risultato è che gli effetti di sfarfallamento dei bob sono spariti! La struttura DBufPacket è definita nel seguente modo:

```
struct DBufPacket {
    WORD BufY, BufX;
    struct VSprite *BufPath;
    WORD *BufBuffer;
};
```

"BufX" e "BufY" sono settati dal sistema e contengono le ultime coordinate del bob nell'altra bitmap; "BufPath" è inizializzato dal sistema e serve a determinare su quale bitmap deve essere stampato il bob, "BufBuffer" è un'area di memoria in cui vengono salvate le parti delle bitmap dietro al bob. Tuttavia questa struttura può venire inizializzata correttamente solo se il bob fa parte di una componente di animazione AnimComp per cui settate "DBuffer" a NULL...

Per aggiungere un bob alla lista GEL dovete chiamare la funzione



Piccolo esempio delle capacità del Blitter...



AddBob(struct Bob *bob, struct RastPort *rport), dove "bob" è il puntatore alla struttura Bob inizializzata e "rport" l'indirizzo della struttura RastPort di controllo. Per liberare un Bob dalla lista di oggetti Grafici si usano le funzione RemBob(struct Bob *bob), dove "bob" è il puntatore alla struttura Bob inizializzata; tale funzione tuttavia non cancella il bob dallo schermo. RemlBob(struct Bob *bob, struct RastPort *rport, struct ViewPort *vport), fa esattamente la stessa cosa della funzione precedente, solo che in questo caso il bob viene cancellato dallo schermo e la parte di

immagine retrostante viene ripristinata. Per stampare il vostro bob infine, dovreste usare le funzioni SortGList e DrawGList, spiegate nella lezione scorsa.

Ricapitolando, per creare un bob dovreste compiere le seguenti operazioni:

A: Inizializzare la struttura Gel...
B: Inizializzare una struttura VSprite, (notate che "BorderLine", "CollMask" vanno inizializzate come abbiamo fatto per gli sprite, solo che al posto di una WORD di ampiezza dovete utilizzare TUTTE le WORD che compongono il

vostro bob);

C: Inizializzare la struttura Bob;

D: Collegare le due strutture tra di loro;

E: Chiamare AddBob(...), SortGList(), DrawGList(), e se il tutto non gura impietosamente vedrete il vostro bob stampato sullo schermo! Per concludere vi invitiamo a dare un'occhiata al solito listatone... Alla prossima!



```
//***** // Iniziamo il programma
//
//Programma per visualizzare un bob da uno schermo di Intuition
//
//*****
#include <exec/exec.h>
#include <graphics/gfxbase.h>
#include <graphics/sprite.h>
#include <intuition/intuition.h>
#include <stdio.h>

#include <clib/exec_protos.h>
#include <clib/graphics_protos.h>
#include <clib/intuition_protos.h>

extern struct IntuitionBase* intuitionbase;
extern struct GfxBase* gfxbase;

struct BobAppo
{
    WORD *dati;
    WORD spr_flags,bob_flags;
    WORD x,y,ampiezza,altezza;
    BYTE piani,pick,on_off;
};

struct Immagine
{
    WORD *dati; // Puntatore ai dati in memoria
    ULONG dimensione; // Grandezza in byte dell'immagine
};

//
// Definiamo qui le routines che utilizzeremo; (serve qualche commen-
// to? :-))
//
struct GelsInfo* CreaStrutturaGel(struct RastPort*);
struct Bob* CreaStrutturaBob(struct BobAppo*);
void DeallocaGel(struct RastPort*);
void DeallocaBob(struct Bob*);

int FileLoadRGB4(char *,struct ViewPort *); // Palette colori cari-
cata da disco
struct Immagine *FileToChip(char *); // immagine da disco caricata in
chip ram
void KillChip(struct Immagine *); // dealloca immagine da chip ram

// *****
// Ladies and gentlemen ... the MAIN !
// *****

int main()
{
    struct Message *messaggio= NULL;
    struct Screen *schermo = NULL;
    struct Window *finestra = NULL;
    WORD i=0,j=0;
    struct BobAppo bobdati={NULL,SAVEBACK|OVERLAY,0,10,10,96,128,5,63,0};
    struct Bob* mio_bob=NULL;
    struct Immagine *frame1=NULL, *frame2=NULL;

    if (!(schermo=OpenScreenTags(NULL,SA_Depth,5,TAG_END,NULL))) return(-1);
    // Apriamo uno schermo a 32 colori a 320*256; se lo schermo non viene
    // aperto
    // allora usciamo dal programma;
    if (!(finestra=OpenWindowTags(NULL,WA_Title,'Click per chiudere',
    WA_CustomScreen,schermo,WA_CloseGadget,TRUE,WA_IDCMP,IDCMP_CLOSEWIN-
    DOW,TAG_END,NULL)))
    // Apriamo una finestra; essa occuperà tutto lo schermo, a meno che
    // non
    // andiate a regolarvi qualche tag...
    {
        CloseScreen(schermo);
        return(-2);
        // se la finestra non si apre chiudiamo lo schermo e usciamo
    }
    for (i=0;i<28;i++)
    {
        // Facciamo vedere che lo sfondo non viene cancellato dal bob
        // Stampiamo qualche frase su schermo
        SetAPen(finestra->RPort,i%10+1);
        Move(finestra->RPort,4,16*8*(i+1));
        Text(finestra-
        >RPort,"DoomMania!DoomMania!DoomMania!DoomMania!",39);
        // Scegliamo un colore tra i primi dieci della palette dello
        // schermo
        // Muoviamo il cursore grafico
        // Stampiamo il testo!
    }
    if (CreaStrutturaGel(finestra->RPort))
    // Creiamo il gel
    {
        FileLoadRGB4("mostro.rgb",&schermo->ViewPort);
        // Carichiamo la palette (i colori) del bob
        if
        ((frame1=FileToChip("mostro1.bob"))&&(frame2=FileToChip("mostro2.bob")
        ))
        // Carichiamo in CHIP ram le immagini che rappresentano il
        // nostro bob
        {
            bobdati.dati=(WORD*)frame1->dati;
            if ((mio_bob=CreaStrutturaBob(&bobdati)))
            // Creiamo il bob
            {
                mio_bob->BobVSprite->X=schermo->MouseX;
                mio_bob->BobVSprite->Y=schermo->MouseY;
                // Facciamo coincidere Le coordinate del bob con quelle
                // del mouse...
                // ... in pratica quando spostiamo il puntatore il bob
                // ci insegue!
                AddBob(mio_bob,finestra->RPort);
                SortGList(finestra->RPort);
                DrawGList(finestra->RPort,&schermo->ViewPort);
                // Aggiungiamo il bob alla lista di
                // oggetti grafici e disegniamolo
                i=0;
                while (!(messaggio=GetMsg(finestra->UserPort)))
                // Finché non arriva un messaggio di intuition
                // alla finestra
                // (e l' unico messaggio che può arrivare e'
                // quando si clicca sul gadget
```

Il listato completo è presente su CD-ROM.

Continua il nostro viaggio nel mondo della programmazione. Vediamo quali sono gli strumenti necessari per addentrarci in questo mondo.

Programmazione con Amiga (II)

di **Alessandro Enrietti** (enrietti@msoft.it)

Nel precedente appuntamento abbiamo visto i vari tipi di linguaggi a nostra disposizione, ora entriamo nel dettaglio andando ad analizzare quali sono gli strumenti che servono per essere produttivi. Innanzitutto dobbiamo fare una scelta tra i vari linguaggi a nostra disposizione, e la nostra scelta non può che ricadere sul linguaggio C, sia per la sua versatilità che per la sua diffusione, in ambiente Amiga e non solo. Ma quale tra i tanti pacchetti a disposizione scegliere?

La scelta dipende molto dalle finanze a nostra disposizione, sicuramente il migliore è lo StormC, ambiente, anche se non privo di difetti, potente versatile e soprattutto in continua evoluzione. Purtroppo la versione più economica costa quasi 300.000 lire.

Altri pacchetti a nostra disposizione sono il SAS/C, e il GCC. Lo sviluppo del primo è ormai fermo da parecchio tempo, se si esclude qualche piccolo upgrade non ufficiale, compreso il supporto per le PowerUP, ma per iniziare è ottimo, e soprattutto lo si può trovare in qualche negozio online a soli 10 dollari (18.000 lire).

Il secondo, il più economico essendo completamente shareware (a quando una inclusione in EARCD Maurizio?), è un ottimo pacchetto ma ha il difetto di essere alquanto ostico nell'utilizzo, poiché si basa solo sulla shell (non per nulla è il porting di un pacchetto sviluppato per Unix, un ambiente non proprio amichevole).

Esistono altri pacchetti del genere per Amiga tra cui il Dice C, economico e adatto all'insegnamento, ma poco potente ed abbastanza lento.

A voi l'ardua scelta.

Ovviamente avere l'ambiente di sviluppo senza sapere cosa sia il C, non serve a molto, quindi è obbligatorio un ulteriore investimento finanziario per l'acquisto di un libro che ci introduca alla programmazione in C.

Ne esistono a centinaia in qualsiasi libreria specializzata e non, l'importante è lasciar perdere quei libri trattano di algoritmi in C, poiché inadatti e troppo complessi.

L'acquisto di un libro del genere è sempre consigliato ma se proprio volete evitare di spendere soldi potete usufruire dei vari

corsi presenti su internet.

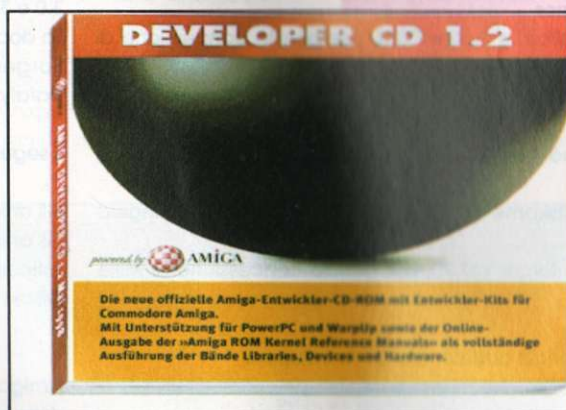
Questi due elementi sono però solo la base per la programmazione specialmente sotto Amiga, infatti in nessun libro sul C troverete come aprire uno schermo, una finestra, e in generale come sfruttare il sistema operativo di Amiga. (A parte il mitico ed introvabile libro di Callegari-Feletto sulla programmazione in C su Amiga). Due sono i testi fondamentali per raggiungere i nostri scopi, gli "Amiga ROM Kernel Reference Manual" (da ora in avanti RKM), vera e propria bibbia per gli sviluppatori Amiga e i volumi (sono dodici) dell'"Amiga C Encyclopedia". Come è facilmente intuibile dai titoli entrambi i testi si trovano solo in lingua inglese.

I primi sono la documentazione ufficiale Commodore per gli sviluppatori Amiga e

tratta qualunque aspetto della architettura Amiga sia hardware che software. Sono reperibili presso la Addison & Wesley, oppure in formato Amigaguide sul nuovo Amiga Cd Developer 1.2 (attenzione solo questa versione li contiene la precedente 1.1 ne è sprovvista).

Gli RKM sono dei testi molto complessi e richiedono già una conoscenza approfondita di Amiga, tralasciando alcuni aspetti molto utili per i neofiti. A questa mancanza interviene il secondo testo citato, che però rispetto al precedente si occupa solo del linguaggio C, ma affronta qualsiasi aspetto di questo linguaggio per Amiga. Una importante nota riguarda questi volumi, si trovano solo sotto forma elettronica in rete, precisamente su Aminet nella directory dev/c.

Un altro ottimo testo che spiega il funzio-



La copertina del nuovo Amiga Developer CD 1.2



Lo StormC in azione

namento del sistema operativo dal punto di vista del programmatore è "Amiga Guru Book" di Ralph Babel, consigliato pero solo agli esperti.
Un ulteriore aiuto per i neofiti arriva da internet, il sito <http://www.azstarnet.com/~midian> dove si trova la mailing list di "Amiga C

Programming", dove si scambiano consigli e suggerimenti sia neofiti che esperti, ed inoltre vi sono moltissimi articoli nel link "articles.html" sulla programmazione in C per Amiga fatta apposta per coloro che stanno iniziando solo ora ad appassionarsi a questo mondo.

Infine un piccolo compitino, nel listato troverete un semplicissimo (il più semplice per eccellenza) programmino che stampa una scritta, cercate di compilarlo ed eseguirlo senza danni e sarete già a buon punto (mi rendo conto che la cosa può sembrare assurda ma è proprio così).



Amiga Developer CD 1.2

Il giorno 28 Maggio 1998 sul sito di Amiga International (<http://www.amiga.de>) nella sezione delle news veniva presentata la nuova versione, siglata 1.2, del Amiga Developer CD.

Questa nuova release include :

-Il pacchetto di sviluppo del CDTV

-I set di dischetti delle conferenze per sviluppatori tenutesi tra il 1988 e il 1993

-Il pacchetto di sviluppo del CD32

-Il pacchetto di masterizzazione "Build CD"

-I seguenti prodotti di altre compagnie o sviluppatori:

Il software e il pacchetto di sviluppo per PowerUp da parte di Phase5

Il pacchetto di sviluppo per il software WarpOs da parte di Haage and Partner

I programmi WbPath e ActionFSSM, per gentile concessione di Ralph Babel

Il kit di sviluppo per Envoy v2.0, per gentile concessione di IAM Inc

Il kit di sviluppo per INet 225, per gentile concessione di Interworks

Il programma Kiskometer, per gentile concessione di Angela Smith

Il programma Enforcer v37.70, per gentile concessione di Mike Sinz

Il seguente materiale addizionale per lo sviluppo:

BOOPSI gadget e classi image
Sorgenti di esempio del AmigaOS v2.04

Sorgenti di esempio dei Amiga Rom Kernel Manual

La documentazione sul formato IFF, compresi esempi rilasciati da Commodore-AMIGA, Inc tra il 1986 e il 1992

Il kit di sviluppo MIDI camd v37.1

Il programma e il kit di sviluppo di SANA II

Il programma Installer V43.1 con documentazione

Il seguente materiale per il supporto internazionale

Semplici esempi di testo che utilizzano il set completo di caratteri ISO-8859-1

Le guidelines per le traduzioni

I Native Developer Kit per le versioni 1.3, 2.0, 3.1 del sistema operativo che comprendono:

Gli header files per i linguaggi C ed Assembly, il linker e le librerie runtime

La documentazione del sistema operativo e alcuni tutorial

Sorgenti di esempio delle caratteristiche di AmigaOS versione 3.0 e 3.1

La documentazione del NewIFF v39

Sorgenti di esempio e documentazione su AmigaGuide e Datatypes

Il seguente materiale di riferimento

Gli articoli di AmigaMail Vol 1 rilasciato tra il 1987 e il 1989

Gli articoli di AmigaMail Vol 2 rilasciato tra il 1990 e il 1993

Articoli riguardanti l'Hardware

Gli Include e gli Autodocs in formato AmigaGuide

Amiga International ricorda che per poter usufruire di questa documentazione e per sviluppare su Amiga si necessita di compilatore C o di un assembler non compresi nel cd.

```
/* Primo semplicissimo esempio di programmazione in C */
```

```
#include <stdio.h>
```

```
void main(void)
```

```
{
    printf("Hello World");
}
```


L'appuntamento con le reti ci porta questo mese a parlare di uno dei servizi più diffusi ed utilizzati: il File Transfer Protocol

Server FTP con Miami

di Giorgio Signori

Il trasferimento dei file su Internet può avvenire in molteplici modi, basti pensare alle pagine del web, in cui ogni singolo elemento (testo, immagini, suoni) viene scaricato sul proprio computer per essere visualizzato, oppure si può considerare lo scambio di files che avviene sulle chat IRC con il DCC. Ma la parte del leone è occupata senza dubbio dall'FTP, acronimo di File Transfer Protocol (protocollo di trasferimento dei file). L'FTP viene utilizzato per molteplici scopi, non solo per scaricare da Internet del software (basti pensare ad Aminet, che è appunto un archivio di software accessibile tramite ftp), ma anche, ad esempio, per modificare la

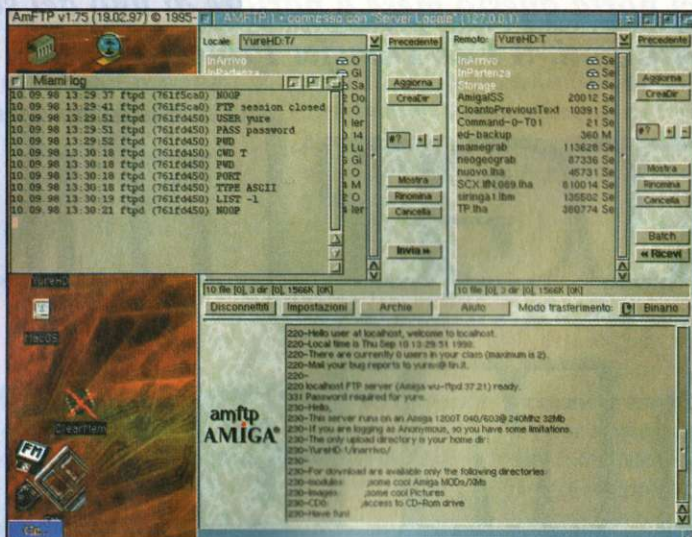
struttura dei file e delle directory su una macchina remota. Facciamo un esempio: diciamo che un generoso provider vi ha fornito uno spazio sul loro server per una vostra home page e che voi, armati di manuali di HTML e dell'ultimo programma per creare pagine web, abbiate creato il vostro piccolo capolavoro. Come farete a metterlo on-line sul server in cui avete lo spazio? Il provider vi dovrà dare un accesso ftp al suo computer, limitato alla directory che vi è stata assegnata. Utilizzando un software apposito, che per Amiga trova la migliore incarnazione in AmFTP, dovreste spedire i files che compongono la vostra home page sul computer remoto, avendo cura di ricreare anche

la struttura delle directory copiando esattamente quella del computer locale (altrimenti la home page andrebbe a caricare files che non troverebbe perché situati in un percorso errato. La maggior parte dei programmi a questo scopo fornisce una discreta serie di pulsanti e gadget "alla DirOpus" che permettono di effettuare queste operazioni, così che il "crea directory" o l'invio dei file diventano operazioni non più difficili dello spostare un file da un cassetto ad un altro con DirOpus e simili, ma il protocollo ftp per questo scopo utilizza dei comandi particolari, che fa sempre bene imparare se abbiamo intenzione di installare un server ftp. Una volta uploadati i files, potre-

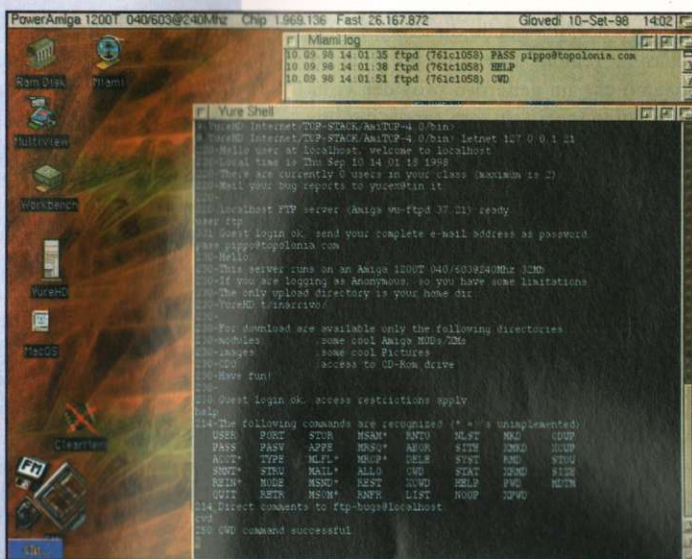
Questo è il contenuto della distribuzione di WuFTPd.



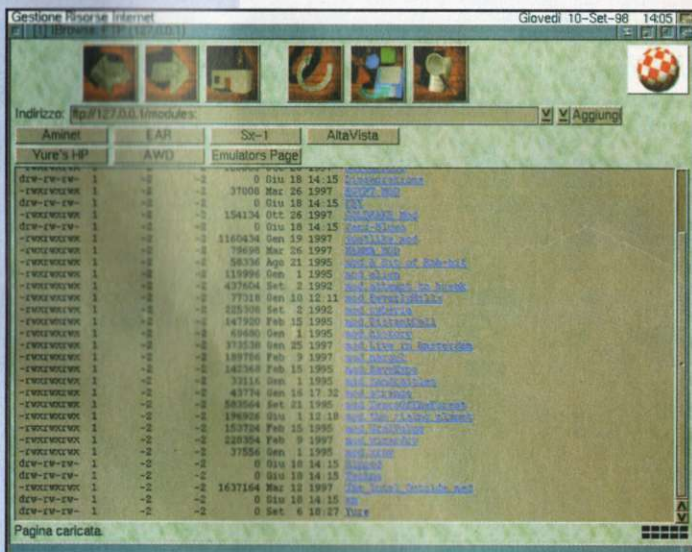
Eccoci collegati in locale con AmFTP. Notare l'output con il log di Miami.



Collegarsi da shell è il miglior modo per imparare i comandi FTP.



Eccoci collegati con IBrowse. Notare l'URL con l'assign modules:



mo accedere alla home page dal browser, e magari effettuare in tempo reale delle modifiche, inviando nuovi file via ftp e vedendo i risultati con IBrowse, Voyager o AWeb. Con l'FTP quindi possiamo entrare in una macchina remota ed effettuare operazioni di questo genere. Questo però non significa che possiamo fare ciò che vogliamo, il server remoto nel 99% dei casi avrà grosse protezioni, che per esempio possono consentire solo di scaricare file, senza poter fare nulla che vada a scrivere sul disco (rename, copy, delete etc.), oppure possiamo avere accesso (tramite userID e password apposite) solo ad aree riservate, come lo spazio per la home page, senza poterci muovere in altre directory.

FTPD e Miami

Contrariamente ai servizi di cui abbiamo parlato nei numeri scorsi, non esiste un daemon prettamente amighista (ricordiamo che i daemon sono i programmi che si occupano di gestire i server), su Aminet, la migliore fonte di software di questo tipo, è presente un gran numero di FTPd, ognuno più o meno completo, risultato dei vari porting effettuati da Unix. Dopo averli provati tutti però la scelta è ricaduta sul porting di WuFTPd, un server ftp sviluppato originariamente nella Università di Washington che offre caratteristiche di indubbio rilievo, che analizzeremo tra poco. E' importante prima entrare nell'ottica del mondo Unix, dove i file di preference sono sempre in formato ASCII e dove esistono precise gerarchie nei confronti di chi accede alla macchina. Un utente che si "logga" ossia effettua un log-in accedendo alla macchina remota deve essere riconosciuto dal sistema. Mentre molti server autorizzano l'anonymous ftp (il collegamento di persone sconosciute) per accedere agli archivi di files messi a disposizione, come Aminet, per poter accedere a directory specifiche spesso e volentieri ci si deve loggare con la propria userID e la password, che indica al sistema chi siamo. Una volta riconosciuta la persona, il sistema la autorizza per esempio ad effettuare operazioni nella propria directory o cose del genere. Ma anche la classificazioni del gruppo sono importanti, basti pensare ad una scuola. Possono esistere più gruppi, ai quali vengono dati accessi differenti, così un alunno che si colle-

gherà con la propria userID verrà riconosciuto come facente parte del gruppo "students", e per fare un esempio banale, potrà avere accesso in lettura ai propri voti, mentre un docente collegatosi, e riconosciuto dal sistema come appartenente al gruppo "teachers" potrà accedere a tutti i voti di tutti gli alunni anche in scrittura. Giostrando con i gruppi si potrebbe anche effettuare distinzioni nell'ambito dello stesso gruppo, e in quel caso magari il professore potrebbe accedere in scrittura solo ai voti della propria materia. Miami possiede internamente la configurazione degli user e dei group, che può essere modificata dal menu database/users e database/groups.

Installazione

Il primo passo da compiere è posizionare ftpd in AmiTCP:serv/ per comodità fa sempre bene avere una copia (anche demo) di AmiTCP installata sul computer per evitare confusioni, mentre i file contenuti nella directory Examples andranno messi in AmiTCP:Db. Passeremo poi a configurare, come al solito, l'INetD di Miami, inserendo questi dati:

```
Service: ftp
Socket: stream
Protocol: TCP
Wait: nowait
User: root
Server: AmiTCP:serv/FTPD
Name: in.ftpd
```

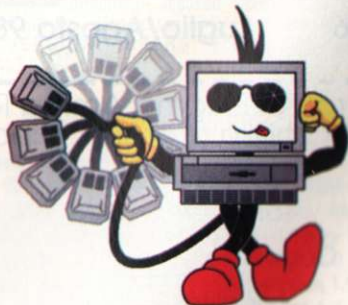
Come ultimo parametro, Args, possiamo inserire diversi codici per attivare una o più opzioni. In genere basta scrivere -bxxx dove xxx è il numero dei buffer da utilizzare, a meno che non si voglia attivare qualche opzione particolare come un file di log che registri i "movimenti" (opzione -l). E' poi necessario creare degli accessi modificando il database users ed eventualmente dei gruppi, ricordate che è importante crearsi un accesso personale da root, quindi senza limitazioni. Creare almeno un gruppo è necessario per permettere l'anonymous ftp. Ecco un esempio di configurazione user e group:

```
Username: ftp
Password: -
User ID: 1
Group ID: 99
Home dir: directory:di/download/
```

```
Group Name: guest
Group ID: 99
Users: root
```

Per definire altri utenti e altri gruppi si procederà in modo analogo, assegnando però ad ogni user una password (che andrà comunicata all'interessato). E' importante notare che in questo modo abbiamo configurato l'accesso alla macchina, non al server FTP, quindi a questo punto dobbiamo armarci del nostro file editor preferito ed andare ad editare il AmiTCP:Db/ftpaccess. Prendendo a modello il file di esempio, possiamo utilizzare diversi comandi. Class configura la classe (remota o locale) dell'utente, e prevede tre parametri di classificazione: real, guest, anonymous, mentre guest-group indica quale gruppo corrisponde al gruppo degli "ospiti", ossia gli utenti senza accesso espressamente autorizzato. Visto che in Miami abbiamo indicato il gruppo "guest 99" come il gruppo dell'user "ftp anonymous", qui dovremo scrivere: guestgroup guest. Il comando limit indica il limite massimo di utenti per classe consentiti, e il messaggio da visualizzare all'utente che resta fuori da questo limite (AmiTCP:db/limit.msg). Banner indica il messaggio di benvenuto (di solito AmiTCP:db/welcome.msg), mentre login quello da mostrare a login avvenuto. Compress e tar sono molto importanti, abilitano o meno la compressione dei file con tar/gzip, per velocizzare i trasferimenti (sia locali che remoti). Log indica quali azioni vengono notificate (comandi o trasferimenti di file), non esagerate, altrimenti avrete una noiosa finestra che vi indicherà le azioni di tutte le persone loggate. Delete, overwrite, rename, chmod e umask indicano se agli utenti specificati è permesso di eseguire i comandi omonimi, è preferibile impostarli tutti a "no", per evitare che qualcuno possa creare confusione e perdita di dati. Upload indica la directory di default per la ricezione dei file, email l'indirizzo email del system administrator. Allowdir

indica le directory alle quali è consentito l'accesso anonimo, scrivere ad esempio allowdir CDO: permette a chiunque di accedere al CD-Rom dell'Amiga, denydir è il contrario, vieta l'accesso a tutti tranne al sysop, per esempio si può vietare l'accesso alla partizione di avvio a tutti tranne che all'utente Yure: denydir Workbench3.0: ~(Yure) . Un altro comando interessante è alias, che funziona in maniera simile al nostro assign, scrivendo alias pub: hd1:internet/pub/ basterà che l'utente digiti pub: per arrivare direttamente alla directory specificata. Altri comandi permettono di limitare e di selezionare con maggior rigore gli accessi e le directory, ma è impossibile riportarli tutti, inoltre con un po' di pratica diventa tutto molto più semplice, e trovarsi a proprio agio con questa differente concezione non è difficile. Per finire dobbiamo editare i restanti file di configurazione. FTPconversions indica quali parametri utilizzare per i dati compressi, mentre ftpghost è un filtro che vieta agli indirizzi specificati di collegarsi al server, è possibile utilizzare le wildcard, per esempio "deny bgates *. *. *.it" vieta a qualunque utente il cui IP termini con .it e che abbia "bgates" come username di collegarsi. I restanti .message, .limit, .welcome invece contengono i messaggi che vengono mostrati all'utente al login, oppure quando ci sono troppi utenti, secondo come abbiamo impostato il file ftpaccess. In questi file è possibile inserire alcuni codici per visualizzare l'ora, l'IP remoto e quello locale, l'e-mail del sysadmin, il numero di utenti etc., questi codici sono un percentuale % accompagnato da una lettera che indica il tipo d'informazione da visualizzare. Finita la fase di configurazione possiamo lanciare Miami e provare una connessione in locale, utilizzando AmFTP e inserendo 127.0.0.1 come indirizzo, e possiamo vedere se tutto funziona a dovere. Utilizzando il comando login di AmiTCP possiamo anche loggarci come altri utenti per vedere se abbiamo settato bene i parametri relativi alla sicurezza. Dopodiché saremo pronti per metterci in rete (locale o Internet), e lasciare che le persone da noi designate possano accedere al nostro server FTP nuovo di zecca. Le solite raccomandazioni sono quelle di non dare mai l'accesso ad aree in cui sono contenuti dati importanti e/o personali come password etc., né abilitare in scrittura aree cruciali per il funzionamento del computer (mai permettere che qualcuno cancelli i vostri dati dall'hard disk!).





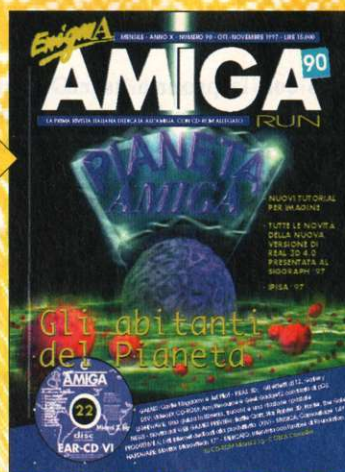
Giugno 97 n°87



Luglio/Ago. 97 n°88



Settembre 97 n°89



Ott./Nov. 97 n°90



Dic./Gennaio 98 n°91



Febbraio 98 n°92



Marzo 98 n°93



Aprile 98 n°94



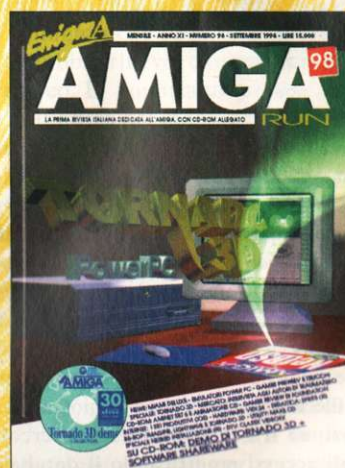
Maggio 98 n°95



Giugno 98 n°96



Luglio/Agosto 98 n°97



Settembre 98 n°98

Sì. Voglio ricevere i seguenti numeri arretrati di Enigma Amiga Run a lire 15.000 + 4.000 di contributo spese di invio. Pagherò con un vaglia postale l'importo totale.

Numeri:

Totale Lire:

Nome:

Cognome:

Indirizzo:

Località:

CAP:

Provincia:

Telefono:

Email:

Inviare il tagliando (o una fotocopia) unitamente alla fotocopia della vaglia postale a G.R.Edizioni, Viale Espinasse, 93 - 20156 Milano. Sulla causale del vaglia indicare chiaramente il vostro recapito e il prodotto desiderato. Gli ordini verranno evasi entro 30gg. Per informazioni chiamare il lunedì e dal mercoledì al 02.38.01.00.30 o mandare un email a giuliano.mapelli@trademedia.it.

PARLI INTERNET?

MAILING LIST DB-LINE e sarai aggiornato via e-mail su novità e offerte speciali:
http://www.dblite.it/mhtml/_mailinglist.htm

LATEST PRESS RELEASES:
http://www.dblite.it/mhtml/_press.htm

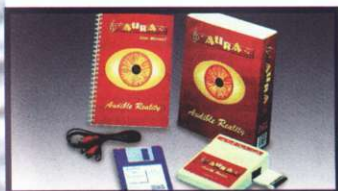
VOU RICEVERE IL NOSTRO
 LISTINO PRODOTTI
 IN OMAGGIO? TELEFONACI.

DISPONIBILE SIMULA
 CD UP-GRADE KIT



SIMULA

Permette di collegare all' A1200 e all' A600 un Hard Disk da 3.5" IDE per PC. Si collega facilmente alla porta IDE dell'Amiga.



AURA 1216 - AURA 8

Digitalizzatore Audio PCMCIA per A1200/600. Campionamento in memoria fino a 60kHz 12 bit stereo. Potente software in dotazione.



NEPTUNE GENLOCK

Due ingressi Y/C e Composito, Alpha Channel, dissolvenza manuale e automatica (0-20 sec.), controllo manuale e software (Scala MM400), Generatore di barre integrato, Controlli: colore, contrasto, luminosità.



GURUROM Modulo

Rom per gestire in maniera migliore i dispositivi SCSI. Garantisce maggiore compatibilità, velocità, CPU libera. Installabile su qualsiasi controller SCSI per Amiga 4000, 3000, 2000, 1200 e 500 e su tutte le schede acceleratrici GVP Combo e G-Force. Grazie ad un codice di gestione esteso, risolve molti problemi dovuti a bugs di gestione di altri moduli SCSI, mantenendo la completa compatibilità ed aggiungendo nuove e importanti funzioni.



DISTRIBUTORE
 ESCLUSIVO PER
 L'ITALIA.

DISPONIBILE
 VER. 7.0

CLOANTO PERSONAL PAINT

Programma di disegno, animazione ed elaborazione d'immagini potente e facile da usare. Effetti speciali tra cui bassorilievo e stereogrammi tridimensionali. Alta qualità di stampa a 24bit, gestione dei modi video Retargetable Graphics, formati file IFF, PNG, Data Type etc. Driver PostScript professionale.

Db-Line

<http://www.dblite.it>

PER ORDINI 0332/749000 (768000)



TANDEM PCMCIA 1200

Interfaccia PCMCIA per collegare qualsiasi CD-ROM IDE esterno all'A1200 - A/600. Completo software di gestione in dotazione.



ALFA POWER 508

Controller IDE esterno per Amiga 500/500+ espandibile fino a 8Mb con moduli ZIP.

CD-ROM SCSI KIT

Composto da: CD-ROM case esterno, alimentatore, cavi.



SIRIUS GENLOCK

Due ingressi Y/C e Composito, 2 ingressi Audio, Cromo-Key, Alpha Channel, dissolvenza manuale e automatica (0-20 sec.), controllo manuale e software (Scala MM400), Generatore di barre integrato, controlli digitali (colore, contrasto, luminosità), banda passante: composito 4 Mhz, Y/C 5,5 Mhz.



AMI FILE SAVE

Il nuovo file system standard per il tuo Amiga. Sistema di salvataggio del file: non più dischi corrotti per crash - visualizzazione istantanea delle directory - accesso parallelo senza perdita di prestazioni. DISPONIBILI VERSIONI "USERS" E "PROFESSIONAL".



POWER CD-ROM SCSI - 2

CD-ROM 2X / 4X SCSI per A1200 - A600 completo di controller SCSI Squirrel, case esterno, alimentatore 220V. Completissimo software di gestione CD in dotazione.



OKTAGON 2008 SCSI

Controller SCSI-2/IDE. Zorro II per Amiga 2000/3000/4000 espandibile fino a 8 Mb con moduli ZIP. Funzioni di Login con protezione delle partizioni. Compatibile con Amiga 4000.



COMPONENT GENLOCK

YUV GENLOCK
 Compatibile con: AMIGA 500(+)/1000/1200 2000/2500/3000(T)/4000. Qualsiasi PC, Macintosh, WorkStation con SVGA.



IMAGE VISION 1.0 FLOPPY + CD

ImageVision è un programma multimediale per la creazione di presentazioni professionali d'effetto in maniera facile ed intuitiva grazie ad un'interfaccia grafica che nessun altro programma rende disponibile. Si ha pieno controllo su tutti gli eventi (immagini grafiche, animazioni iff-cdxl-mpeg, campioni sonori ecc.) e una panoramica globale sul lavoro che state svolgendo. Tutto solo con un semplice click del mouse.



COMMUNICATOR III

Per collegare il CD 32 a tutti gli Amiga. Dotato di software di gestione, interfaccia midi e presa per tastiera A4000.



MULTIFACE CARD 3

Scheda con 2 seriali e 1 parallela per Amiga 2000/3000/4000. Seriali 100% compatibili con le seriali standard. Velocità massima 115200 baud con handshake RTS/CTS hardware. Driver ParNet incluso.



XL EXTERNAL DRIVE

SUPER XL EXTERNAL DRIVE Drive esterno ad alta densità 1.76 Mb per qualsiasi modello di Amiga. Permette di leggere/scrivere dischi da 720/1.44 Mb PC, 880/1.76 Mb Amiga. Il modello Super XL permette di memorizzare fino a 3.5 Mb.



SCALA

Scala MM400 / Echo EE100 / Scala RS422 CONTROL CARD / Scala Art Library Vol. 1, Vol. 2, Scala Symbol Library. Upgrade e offerte disponibili.

SOFTWARE PER AMIGA:

Ami-FileSafe Professional & User Version - AsimCDF 3.5 - Cinema 4D Pro Versione Italiana - Cinema 4D Versione Inglese - CyberGraphx 24bit driver - Diavolo Backup (disp. versione Professional) - Directory Opus Vers. 5 Inglese - Disk Expander - Disk Salv. 4.0 - DiskMagic - Guru Rom - Image FX 2.x - ImageVision 1.0 - Master ISO V. 1.23 - NUCLEUS - Personal Paint 6.4 - Photogenics 1.2 - Scala MM400 - TURBO print Professional 4.1 - Twist 2 Relational database for Amiga - Video Backup Scart - X-DVE 2.0 - Zip Tools (indispensabile per squirrel e iomega)... e altro ancora.



NOVITA'

NET&WEB

Il kit software per il collegamento a Internet. Contiene 3 programmi: Termite TPC, Ibrouse, Hi-Mail.

Db-Line

<http://www.dbline.it>

PER ORDINI

0332/749000

NewTek Special Section:

<http://www.dbline.it/newtek>

DEALER

VUOI DIVENTARE UN
LIGHT WAVE POINT ITALIA?



PER INFORMAZIONI:
FAX 0332/749092

LightWave 3D è un software di animazione 3D professionale incredibilmente potente. Con LightWave 3D è facilissimo creare sofisticate animazione 3D con effetti cinematografici. I suoi sistemi di Ripresa (Layout) e Modellazione (Modeler) sono intuitivi, completi e facili da usare. I suoi punti di forza sono: software multi-piattaforma, ineguagliate caratteristiche di modellazione e di definizione fotorealistica con effetti delle scene animate, architettura aperta per moduli aggiuntivi e calcolo su reti connesse (ScreamerNet) o sistemi multi-processore. Le caratteristiche avanzate di LightWave 3D soddisfano tutte le esigenze delle produzioni professionali di grafica 3D sia statica che animata. LightWave 3D racchiude enormi potenzialità e una grande ricchezza di strumenti. Il pieno supporto dell'OpenGL, di QuickDraw 3D® e di Direct3D™ permette di vedere le proprie creazioni e di agire su di esse in tempo reale. LightWave 3D è adatto ad ogni situazione; la sua mappatura di proiezione frontale permette di integrare oggetti 3D con immagini 2D per ottenere spettacolari effetti speciali ed animazione. LightWave 3D ha uno dei migliori motori di rendering; grazie alla sua robusta e stabile architettura e alla dotazione di moltissimi moduli aggiuntivi (plug-in) inclusi nel pacchetto, LightWave 3D è indiscutibilmente il pacchetto ideale per tutti gli sviluppatori. **DISPONIBILE PER PIATTAFORME:** Intel/Win 95/98 - NT; Dec Alpha/NT; PowerMac/System 7.6.1 o sup.; SGI Silicon Graphics/trix 5.2 o sup. / SUN Sun Microsystems/Solaris 2.5.1 o sup.

LIGHTWAVE 3D



Inspire 3D



Inspire 3D è uno strumento di animazione software indirizzato sia ai neofiti che ai professionisti dei nuovi mezzi di diffusione, quali artisti grafici, sviluppatori multimedia e progettisti Web. Inspire 3D fornisce una elevata qualità di modellazione 3D e un'eccellente capacità di calcolo. La combinazione tra l'alta qualità dei risultati ottenibili e la facilità d'uso lo rendono strumento ideale per grafici e progettisti Web/multimediali. Un'importante componente del prodotto è il cd "3D Interactive" (in dotazione) che fornisce ai neofiti un corso di formazione interattiva sulla modellazione 3D al fine di garantire produttività fin dal primo istante. Inspire 3D ha un rapporto qualità/prezzo unico per il mercato del software di grafica 3D low-cost permettendo inoltre di salvaguardare l'investimento software effettuato. Infatti, grazie alla possibilità del "3D Upgrade", è possibile acquistare il modello maggiore LightWave 3D ad un prezzo molto conveniente. Inspire 3D offre elevate capacità produttive perché si basa su tecnologie vincenti che NewTek ha sviluppato per LightWave 3D. Il suo motore di rendering infatti usa lo stesso motore di calcolo di LightWave 3D con l'aggiunta di funzionalità specifiche per l'uso nel multimediale. **DISPONIBILE PER PIATTAFORME:** Intel/Win 95/98 - NT; PowerMac/System 7.6.1 o sup.



A U R A

Aura™ è un veloce e potente strumento per la produzione di animazioni, video pittura e video layering. Aura™ combina le caratteristiche chiave dei più rinomati programmi di disegno, composizione, animazione a celle, effetti speciali, animazione 2D, e generazione di personaggi in un unico software. Si può aggiungere movimento a qualsiasi immagine, colore, elementi 2D e 3D, effetti a lenti, opera su strati illimitati ottenendo in modo facile e veloce posizionamenti chiave, animazioni 3D ed effetti speciali. Gli animatori tradizionali troveranno che il supporto di Aura™ per le tavolozze grafiche permette un uso a prova di "matita". Supporta i formati dei più diffusi programmi grafici quali: LightWave 3D, Inspire 3D, 3D Studio Max™, Softimage 3D™, Adobe Photoshop™, Macromedia™, Painter™ e sistemi di editing non lineare come Adobe Premiere™, DPS™, Video Action Pro™. **DISPONIBILE PER PIATTAFORME:** Intel/Win 95/98 - NT; Dec Alpha/NT.



DISTRIBUTORE PER L'ITALIA:
Db-Line srl

VIA ALIOLI E SASSI, 19 - 21026 GAVIRATE (VA)
TEL. 0332/749000 - FAX 0332/749090
e-mail: info@dbline.it - <http://www.dbline.it>

PER RICEVERE GRATUITAMENTE MATERIALE INFORMATIVO COMPILA IL TAGLIANDO IN TUTTE LE SUE PARTI (IN STAMPATELLO) E SPEDISCILO IN BUSTA CHIUSA A Db-Line srl INDIRIZZATO A LAVORO

DESIDERO RICEVERE MATERIALE INFORMATIVO
DEI PRODOTTI NEWTEK ☐

NOME E COGNOME _____

DESIDERO RICEVERE MATERIALE INFORMATIVO
DEI PRODOTTI NEWTEK + VIDEOCASSETTA DEMO L.Wave
(Spedizione via Posta in contrassegno di L. 30.000) ☐

VIA E N° _____

CITTA' e PROV. _____

PR. e N. TEL. _____

AUTORIZZO DB-LINE SRL AD INVIARE I MIEI DATI NELLE LISTE PER L'INVIO DI MATERIALE INFORMATIVO, PUBBLICITARIO O PROMOZIONALE A NORMA DELLA LEGGE 471/96. IN TUTTI I MOMENTI DI QUESTA MIA SCELTA, HO CONSAPEVOLEZZA CHE IL MIO DATO POTRA' ESSERE TRASMESSO AD ALTRI SOGGETTI PER L'INVIAMENTO DI MATERIALE INFORMATIVO, PUBBLICITARIO O PROMOZIONALE. CANCELLAZIONE OPPURE OPPOSSO AL LORO UTILIZZO SCRIVENDO A DB-LINE SRL CORRENTE IN GARIBOLDI 10A, VIA ALIOLI E SASSI 19 - 21026 GAVIRATE (VA) ITALIA.

FIRMA _____

DATA _____